1. Úvod postav a začátek dobrodružství

Datum: 8.9.2013

Kronikář: Thr

Docházka:

* Elfisch (PJ)
* Terry (<placeholder1>)
* Ivan (<placeholder2>)
* Rabbit (Kr`ael)
* Banshee (Mixilvesa)
* Jitka (Elan)
* Thr (Shaerelle)
* FlyTo (Pete)

Mnohovesmír. Má nekonečně mnoho koutů, v nichž se odehrává spousta zajímavých příběhů. A jeden z nich by jistě stál za to, aby byl odvyprávěn. My se mu ale bohužel obloukem vyhneme a vydáme se do jednoho z těch vzdálenějších, nudnějších a zatuchlejších koutů. Ano, právě zde začíná náš příběh.

Nacházíme se v jakési laboratoři. Každá laboratoř má svého šíleného vědce a tato není žádnou výjimkou. Je poměrně rozlehlá, má mnoho chodeb a sálů a někomu by se i mohlo zdát, že se značnou částí vyskytuje v podzemí. Šílenec se právě sklání nad svým nejnovějším výtvorem v místnosti, která se svou atmosférou jen velmi málo odlišuje od zubařské ordinace. „Hmmm. Jo, tohle vypadá dobře,“ mumlá si pro sebe. Tato slova a tvář vědce je to poslední, co si „výtvor“ vybavuje, když se později probere v žaláři.

Je to standardní žalář podobný tisícům jiných žalářů. Kamenné stěny, masivní okované dveře, všude je vlhko, zima a minimum denního světla. Co už tak úplně obvyklé není, je jeho osazenstvo. Postupně je sem odvedeno 6 výtvorů šíleného vědce. Stavbou těla se tyto bytosti podobají jiným tvorům žijícím v tomto světě. To zahrnuje například lidi, elfy, gnomy, ale i jiné, málo rozšířené rasy, jako jsou pixie nebo amazonky.Každá bytost má však nějaký specifický rys, kterým se od ostatních zástupců své rasy zásadně odlišuje.

Tak například zde můžeme vidět lesního elfa, jež tvarem těla a vzhledem připomíná spíše medvěda. Jeho krátké vlasy podobající se mnohem více delší hnědé srsti plynule pokračují na krku, ramenou a spojují se na hrudi. Místo rukou má <placeholder1> (toť jeho jméno) spíše mohutné tlapy, které ale na elfí šikovnosti příliš neztratily a nebrání tak v používání různých nástrojů nebo zbraní. Pokud se usměje, mohli bychom zahlédnout i mnohem mohutnější zuby, než je u elfů obvyklé. Bohužel mu však momentálně do smíchu příliš není, což vystihuje i jeho lehce zmatený výraz.

Dále je tu gnom, který by mohl pravděpodobně trávit život lezením po stromech. Na jeho obličeji je asi nejvíce patrný výrazný předkus, špičatý nos zdobí dlouhé vousy a do jeho kulatých tváří by se mohla vejít týdenní zásoba jídla. Kůži má velmi lehce porostlou různobarevnou srstí, která na jeho těle vytváří zajímavý efekt prolínajících se pruhů. Jeho jméno je <placeholder2> a jeho zvířecí část pochází z  burunduka, což je jistý druh veverky, o kterém nikdo nikdy neslyšel, ale kdybychom ho tu nezmínili, pravděpodobně by bylzmíněný gnom velice smutný.

Potom je tu něco, s čím se velmi pravděpodobně nikdo z přítomných ještě nesetkal. Má to křídla (podobná těm hmyzím, nikoliv ptačím), je to asi půl metru vysoké a narozdíl od ostatních pixie, tenhle je vidět a není ani příliš plachý. Spíš velmi mohutný a až překvapivě těžký. Nese si jméno Pete, protože ne každý dokáže být ve vymýšlení jmen až tak originální. Má nezvykle velký černý ocas se dvěma širokými bílými pruhy, které mu pokračují po zádech až přes hlavu. Charakteristika skunka je nezamněnitelná i v obličeji, kde bílé pruhy končí u zašpičatělého nosu. Narozdíl od ostatních, tenhle smrdutý výtvor má na krku něco jako kovový obojek.

Z temného kouta ostražitě pozoruje ostatní tvory pár žlutých očí. Patří amazonce Shaerelle, která je zvyklá přeci jen na jiné prostředím, než uzavřené prostory žaláře. Její tělo je taktéž na mnoha místech pozměněno a pokryto srstí. V tomto případě temně černou. Pokud by se usmála, anebo v tom mnohem pravděpodobnějším případě, kdyby je na vás začala vyhrůžně cenit, mohli byste zahlédnout velmi ostré zuby. Uši má spíše do špičky, na rukou má místo nehtů ostré drápy a celkový dojem vlka dokresluje huňatý ocas.

Nutno podotknout, že všichni dosud zmínění jsou ze svého vzhledu (a ze vzhledu ostatních) poměrně šokováni a na svou novou podobu, kterou jim způsobil šílený vědec, si teprve zvykají. Nikdo se s nikým příliš nebaví, nikdo si nic nepamatuje (někteří si dokonce nevybavují ani své jméno) a občas lze zaslechnout pouze zmatené dotazy typu „Kde to jsme?“ nebo zoufalé poznámky typu „Všichni tady umřeme.“ a „Já mám hlad!“. Většině z nich však není přes nově nabyté zuby příliš rozumnět a proto se nemusíme příliš unavovat popisem situace a můžeme se věnovat posledním dvěma tvorům.

Ten, nebo spíše ta podivnější z nich by mohla býti člověkem nebo možná elfem. Její rodiče velmi pravděpodobně ani nesdíleli společnou rasu. A aby byl takový genetický guláš kompletní, je třeba do něj přimíchat ještě trochu rysa. Naoranžovělá, místy černě skvrnitá srst jí pokrývá většinu těla. Velmi špičaté uši a dlouhé vousy jen dokreslují kočičí výraz v obličeji. Mixilvesabude pravděpodobně i oplývat rychlými rysými reflexy a plížení pro ni nebude žádný problém. Momentálně však otáčí hlavu dozadu a snaží se spatřit něco, co v této chvíli stále ještě nepovažuje za vlastní, a sice svůj vlastní krátký ocas.

V neposlední řadě je tu ještě jeden lesní elf. Tenhle má srst světle oranžovou a černě tygrovanou (doslova). Kočičí obličej má podobný Mixilvese, ale narozdíl od ní má Elan mnohem výraznější a ostřejší špičáky. Jeho ocas je také mnohem delší, spíše zakulacený, a drápy na rukou jsou silnější. Budí dojem šelmy, která se nebojí zaútočit a přesto teď postává nedaleko okovaných dveří celkem klidně, pozoruje ostatní a brání se tendenci olizovat si vlastní „tlapku“. Marně.

Netrvá to ani tak dlouho, jak dlouho jsme tyto tvory popisovali, a za dveřmi se ozvou těžké kroky a chřestění klíčů. Okované dveře se otevřou a naši hrdinové (což je výraz mimochodem VELMI nadnesený) v nich spatří stát masivního orka, z větší části zeleného, z té menší, o to však zajímavější, pokrytého peřím. Možná je to tím nezvykle hustým obočím, ze kterého by se dal vyrobit kvalitní polštář, ale jeho oči se zdají být obrovské. A jak si později budeme moci povšimnout, dokáže otáčet hlavou do skutečně krkolomných úhlů. Jmenuje se Kr`ael a mezi jeho koníčky bude pravděpodobně patřit lov myší a houkání na lesy z nějaké velmi robustní větve. Za ním stojí 2 další orkové, také znetvoření nějakým podobným způsobem. Ti už nicméně nejsou tak velcí a už vůbec netak zajímaví, jsou tu spíše jen tak do počtu.A zatímco tuto skupinkunaši hrdinové pozorují ať už se strachem, či nadějí, že jim zodpoví, co se to tady sakra děje a kde u všech čertů přišli k tomu ocasu, Pete zareaguje způsobem hodným skunka.

Když po nějakých třiceti minutách ork znovu otevře dveře, které před tím spěšně stihl zavřít, uvidí v žaláři kromě našich hrdinů i loužičky natrávených obědů, či snad večeří, o něž jejich majitelé z nějakého prapodivného důvodu přestali mít zájem. Pete naštěstí další dávku jedovatého plynu už v zásobě nemá. Alespoň prozatím. „Půjdete se mnou.“ zahučí Kr`aeldo nyníztichlého prostoru žaláře. „Všichni!“. Je to rozkaz, který by dokázal odmítnout jen někdo velmi hloupý, nebo o hodně svalnatější. Všichni přítomní si uvědomí, že k pokládání jakýchkoliv dotazů momentálně není ta úplně nejvhodnější chvíle. Postupně se skupinka tedy vydá ven (s notnou dávkou snahy vyhýbat se oněm loužičkám) v čele s mohutným opeřencem. Mixilvesa dokonce i skočí Shaerelle na záda, aby náhodou do něčeho nešlápla. Amazonka s tím sice úplně nesouhlasí, ale hlavní nebezpečí teď vidí převážně v orcích a ne v nějakém rysu podobném tvoru vyděšeném z něčího oběda.Ostrým pohledem pozoruje, jak ti dva menší orkové zaujmou místo na konci řady.Dávají jistotu, že nikdo neunikne svému cíli, at už bypodle nich ten cíl měl být kdekoliv.

Zdi i chodba jsou převážně z velkých nepravidlených kamenů, na kterých se míhají roztodivné stíny. Vrhá je louč, kterou ork vpředu nese a která se posléze stane jediným zdrojem světla. Naštěstí cesta, která obsahuje i výšlap několika desítek točitých kamenných schodů, netrvá tak dlouho. Na jejím konci je místost přibližně 6x6 metrů, která je celkem dobře osvětlena množstvím loučí visících na zdi. Mezi ně ork přidá i tu svou. „Tak je vedu,“ pronese k trpaslíkovi, který stojí u bytelného dřevěného stolu u zdi, vlevo ode dveří. Stůl je pokryt prapodivnými nástroji, z jejichž vzhledu by se vám rozhodně jako první na jazyk nedrala slova *příjemný*, *tupý* či snad *bezbolestný*. Krom tohoto stolu je místnost prázdná a obsahuje už jen zavřené dveře na prostější stěně.

„Á, výborně, tak kdo půjde první?“ zeptá se trpaslík, oděn do jakési zástěry, která v něm budí vzhled řezníka více, než by našim hrdinům bylo příjemné.Vezme do ruky nástroj podobný velmi tlusté jehle a s očekáváním se otočí. Může spatřit vyděšené pohledyna onen nástroj upřené. Samozřejmně, že se nikdo neodváží ani promluvit, natož se vrhnout dopředu s pokřikem „Já, já, vyberte si mě!“. Orkovi dojde trpělivost velmi rychle a vezme pod krkem toho, kdo je k němu momentálně nejblíž. Je to Pete, který se pokouší lehce vzdorovat. Nutno podotknout, že Kr`ael jeho snahu ani minimálně nepocítí. Kráčí s ním směrem k trpaslíkovi a ostatní zatím zaujmou pozice u zdi, dělají, že tu nejsou a snaží se schovávat do neexistujících stínů.

Pete si uvědomí, že odpor nemá smysl. „Tak kam to bude?“ zeptá se trpaslík a než pixie stačí zareagovat, vybere si sám a zarazí jehlu prudce PixiePetovi do ruky. Ten zakřičí bolestné „Au“ a sveze se na zem paralyzován bolestí. „Můžes si to zkusit,“ informuje pak trpaslík orka. Pete jen vydá tichý sten a křečovitě si sevře ruku, když mu celým tělem proběhne další vlna bolesti. „Dobrý,“ reaguje na to ork a přesune se k dalšímu nejbližšímu členu, aby ho nechal podstoupit podobnou proceduru.

„Půjdeš dobrovolně nebo ne?“ zeptá se Elana na velmi záludnou otázku. Ten usoudí, že by to pravděpodobně nemuselo být až tak nepříjemné, když bude spolupracovat. Zmýlil se. Následuje <placeholder1>, který se také příliš nebrání, protože mu došlo, že stejně na výběr nemá. Hned po něm jevyzván <placeholder2>. Ten namísto jehly dostane na nohu jakési velmi těsný kruh podobný řetězu, kterýse po nasazení ještě více sevře.

„Na tohohle je speciální ovládání,“ sdělí trpaslík orkovi a podá mu jakýsi placatý kovový čtverec s kruhovým otvorem uprostřed. Ork otvorem prostrčí prst a gnom může pocítit stejnou paralizující bolest v celém těle, jako prve pixie.

Amazonka mezitím pomalu a nenápadně postupuje podél stěny ke druhému východu z místnosti.Orkovi možná přijde divné, že se Shaerelle pomalu přesouvá, ale ví, že svému osudu nemůže uniknout. Jako další tedy vybere Mixilvesu, která těká očima na všechny strany a hledá, kam by mohla utéct. Vrhne se k těm prvním dveřím, kudy sem skupinka přišla, ale ty Kr`aelpo příchodu zamkl. Ti dva orkové, co šli poslední, velmi rychle zakročí a vytvoří přibližující se stěnu zeleného masa. Náš rysí hybrid mezi nimi zkusí podběhnout. Jednomu z nich dokáže uhnout, ale ten druhý ji zachytí a odhodí směrem ke stolu s trpaslíkem. Opeřenec ji zvedne za krk a přirazí ke stolu.Trpaslík tak dokoná své dílo a zabodne další ze svých jehel, tentokrát do ramene půlelfky. Mixilvesa bolestí omdlí a složí se pod stůl.

Pak se pozornost všech obrátí k amazonce, která se mezitím dostala ke druhým dveřím a lomcuje klikou jen aby zjistila, že i tyhle dveře jsou zamčené. Nemá kam utéct a stojí před ní přibližující se přesila orků. Rezignovaně tedy trpaslíkovi nastaví levou ruku.

Po „označkování“ všech zůčastněných odemkne Kr`ael dveře a odvede naše hrdiny do další místnosti. Tedy až po tom, co „lehce“ profackuje Mixilvesu. Ta okamžik po tom, co přijde k sobě a uvědomí si, kde je, instinktivně a velmi nenápadně ukradne z trpaslíkova stolu jednu z jehel. Nikdo si toho v celkem dobře osvětlené místnosti nevšimne, což jen vypovídá o jejích ne příliš společensky uznávanýchdovednostech.

Sousední místnost už alespoň vypadá jako skutečná místnost. Tedy alespoň v tom smyslu, že má okna. Zamřížovaná. S úžasným výhledem na protější holou kamennou zeď. Ale alespoň už sem zvenku pronikávětší než malé množství denního světla. Podle vzhledu je místost zbrojírnou. Dá se tak usuzovat ze spousty stojanů, polic a držáků na zbraně, štíty a zbroje. Jejich kvalita je sice poněkud sporná, ale svůj účel by jistě splnit dokázali.

„Ozbrojte se. Máme pro vás úkol,“ zahučí opět ork a vyčkává, že všichni poslušně udělají, co jim řekne. A po předchozích událostech se tak i bez zbytečných prodlev a řečí stane. Dva „menší“ orkové teď stojí u dveří trpaslíkovy „ordinace“ a pozorují dění situace. Ten opeřený stojí kus před nimi, blíže k oknu a hlavně k amazonce. Ta si teď jakoby naoko prohlíží bič, který si našla v hromadě zbraní. A její divošská krev a možná že teď i vlčí instinkty jí zavelí zaútočit. Rychlým pohybem ruky se už už chystá prásknout bičem orkovi do tváře, daný pohyb však ale dokončit nestihne.V bolestivých křečích se sveze na zem. Všichni mohou zahlédnout zlomyslný úsměv na tváři Kr`ael, který podle všeho právě na tuto chvíli čekal. On to nijak nekomentuje a ani nemusí. Každý pochopil, že nyní má nad nimi ještě větší moc, než jen svou masivní tělesnou hmotu. Chytne do jedné ruky velkou sekeru a pokyne, ať ho všichni, nyní již ozbrojení a obrnění hrdinové, následují.

Další dlouhá chodba se spoustou odboček nakonec vyústí do místnosti, nebo spíše skladu, s praktickými věcmi. Jsou tu například nůše, batohy, měchy na vodu, lana, křesadla, spacáky, ale i stůl se zásobou jídla. U něj okamžitě zastaví <placeholder2> a začne si nacpávat své tváře. „Vemte si, co potřebujete. Za chvíli vyrážíme,“ zahučí opět Kr`ael autorativním hlasem. Nikdo se stále neodvažuje pokládat mu jakékoliv dotazy o tom, kam že to vlastně půjdou a jestli jsou z nich teď na dálku ovládaní otroci. Pravděpodobně tak nějak tuší, že by se jim odpověď nemusela příliš zamlouvat.A i když nikdo v podstatě nic neví, z věcí, kterými si ork začne plnit batoh, si jakousi představu o tom, co si mají vzít s sebou, udělají.

Ti dva orkové,co šli zase vzadu, se nyní tváří spíše pobaveně, než výhružně. Pravděpodobně jim přijde zábavný vzhled gnoma s nacpanými tvářemi, nebo snad to, jak si náš medvědí elf snaží vybrat co nejméně děravý spacák. Může to být i fakt, že si druhý elf, tensmíchaný s tygrem,dává do batohu zásoby jídla a vody, které by mu pravděpodobně vystačili na celý měsíc. Nebo je to možná naštvaný pohled amazonky, která se s titulem „nesvobodná“ za žádnou cenu nechce smířit. Tak jako tak se všichni naši hrdinové stihnout najíst a sbalit si s sebou to, co uznají za nejvhodnější a co jim tato poměrně prostorná místnost dokáže nabídnout, než se vydají dále.

Kr`aelje posléze odvede do poslední místnosti, která je o dost menší. Ti dva zelení poskoci už ho nenásledují. Pravděpodobně si šli hledat nějakou novou zábavu, která zahrnuje ubližování menším a bezbraným tvorům, zvířátkům, nebo nějaké jiné kombinaci. Uprostřed místnosti je oblouk vlnícího se obrazu.Vypadá, jako kdyby se někdo pokoušel dívat na svět přes zčeřenou hladinu jezera. Je to portál, na jehož druhé straně leží jiný svět[[1]](#footnote-1). „Tak pohyb pohyb, skrz portál a...“ než opeřenec stačí domluvit, zakrouží Pete místností a se zvukem, který by se dal nejlépe popsat jako veselé, jásavé a typicky pixieovité „weeeeee“ proletí skrz. „...a počkejte na druhé straně,“ dodá ork s povzdechem k ostatním.A ač se nikomu (až na jistou vyjímku) na žádný nedobrovolný výlet do neznáma nechce, přeci jen všichni nakonec portálem „dobrovolně“ projdou. Je to o něco málo lepší, než jím být prohozen. Zvláště v situaci, kdy nevíte, do čeho můžete spadnout.

Ocitáme se na jakési skalní římse. Obloha je zbarvena do barvy červeného světla, které vydává místí variacena téma slunce. Ta se momentálně nachází nízko na obzoru a pokud se na ni podíváme, uvidíme pouze jakýsi rozmazaný, jasně červený kotouč. Jako kdyby byla celá obloha zastřena nebo zahalena v mlžném oparu. Římsa, na které naši hrdinové stojí, je složena z nezvyklého matně černého kamene se zeleným žilkováním.V tomto místě je celkem široká avytváří jakýsi půloblouk připojený ke skále. Ta má převážně pískovcovou barvu, ale občas z ní také vykoukne kus podobně žilkatého zeleného kamene. Směrem na jednu stranu se římsa zužuje a pokračuje kamsi dál. Směrem na stranu druhou nekompromisně končí a cesta dál by vedla pouze směrem dolů, dlouhým volným pádem.

Je odsud skutečně dobrý výhled, nacházíme se totiž pěkně vysoko.Okolní krajina ale nevypadá příliš přátelsky. Další skály a kaňony zabarvené převážně do odstínů hnědé a oranžové kam jen oko dohlédne. Sem tam lze spatřit nazelenalý povrch, ale je to pouze kámen podobný tomu, ze kterého se právě skupinka rozhlíží. Vegetace je zde poměrně málo a spíše v trnitém nebo usychajícím stylu.

Pete sedí na blízkém kameni a ačkoliv nemohlo uplynout ani pár minut, než se sem všichni dostali, neodpustí si poznámku „Kde jste tak dlouho?“ za kterou ho mnozí obdarují nepřátelským pohledem. On si z toho ale nic nedělá.

Kus nad našimi hrdiny se ozve jakési plácání, či snad šustění křídel a uši drásající řev. Je to místní dravec, který vypadá jako kříženec mezi drakem a papouškem. Papouškem s koňskou hlavou. Má rovná křídla vhodná spíše k plachtění, která vydávají onen specifický, slovy naprosto nepopsatelný zvuk, který by se dal popsat slovem „ššššvmp“. Dále ho zdobí dlouhé výrazné peří ve žlutočervených barvách (pravděpodobně aby splýval s místní krajinou, ačkoliv přehlédnout ho je zcela nemožné) a hladký ještěrovitý ocas, který se na konci rozšiřuje do peřím pokrytého „V“. Na délku má přibližně 4 metry a jeho ostré drápy by pravděpodobně nikdo nechtěl vidět příliš zblízka. Až na pixie, samozřejmně.

Pixie jsou zpravidla neviditelní a tak si z ničeho příliš hlavu nelámou. Tenhle má ale své schopnosti spoutány železným obojkem, který mu sice poněkud vadí, nicméně na svéhlavosti mu neubírá. A kdyžPete projeví zájem prozkoumat tvora z bližší vzdálenosti, Kr`ael ho jen ledabyle chytne a vyhodí vzhůru. Dravec odplachtí kamsi pryč, zatímco Pete stoupá. To našemu skunkovi ani příliš nevadí a poté, co dostoupá na skalnatý vrcholek, můžou ostatní dole zaslechnout jeho volání „Jt ...cta!“. Ork mu naznačí, ať se vrátí, protože ho není slyšet a přerostlá moucha k překvapení Shaerelle uposlechne. Kdyby amazonka měla křídla, určitě by nechtěla pokračovat v tom, být něčím služebníkem.

„Je tam cesta!“ opakuje Pete nadšeně, jako kdyby skutečně věřil, že se s ním nahoru všichni šťastně rozletí.„Jdeme tudy,“ zaduní ork a pokyne směrem k jediné schůdné cestě odtud a sice dále po římse. „No tak, pohyb, pohyb.“

„Ale... nahoře je cesta,“ pokusí se ještě pixie, ale když vidí, že ostatní ho už ignorují a vydávají se postupně jeden za druhým po úzké cestě, přidá se poněkud zklamaně k nim. Kr`ael jde poslední a dává pozor, aby náhodou někoho nenapadlo něco nekalého.Třeba zabodnout do něj dýku, utéct, či snad skočit z římsy do hlubin, což by mu ale asi vadilo že všeho nejméně.

Každý poslušně šlape (nebo letí) a jak bychom tak řekli, drží hubu a krok. A to až do chvíle, kdy sekus před skupinkou dovalí na římsu poměrně velký balvan padající ze skály, udělá velké bum a poračuje dále po své cestě dolů. Musel ho uvolnit některý z létajících tvorů.Kr`aelse pomalu prodere dopředu podél skalní stěny, aby se podíval, zda je cesta dále schůdná.

To amazonka vidí jako další vhodnou příležitost k útoku. Rychlým pohybem rozbalí svůj bič a než kdokoliv stačí zareagovat, má Kr`aelbič omotaný kolem nohy a padá na tvrdou kamennou římsu. Amazonka stihne bičem švihnout ještě jednou, než je posléze uzemněna spolu s ostatními tou ošklivou, paralizující bolestí, kterou vydávají jejich „implantáty“.Ork pro jistotu paralizuje ještě i gnoma, u kterého je to očividně možné pouze skrz prostrčení prstu kovovým „čímsi“. Pak se zvedne ze země a chytne amazonku pod krkem. Ta se ještě pokouší i přes paralízu vrčet, protože pravá divošská krev se nikdy nevzdá. A ork to pravděpodobně dobře ví. Proto ji přenese přes okraj a bez lítosti pustí dolů.Následněbeze slova přejde zase do týlu skupiny, vezme si pro jistotu do ruky svou sekeru a počká, až se všichni vyškrábou zase na nohy, aby mohli pokračovat dál.

Pete se při první příležitosti vrhne za Shaerelle se slovy, že jí alespoň vykope hrob. Se svými křídly si to sice dovolit může, ale bez vhodných nástrojů a s ručičkami dětské velikosti (a pravděpodobně i síly) skunkovitého tvaru se to za inteligetní nápad,ani přes velkou snahu, označit nedá. Brzy se však vrátí, ale není to proto, že by si uvědomil jisté mezery ve svém jinak excelentním plánu. Důvod je ten, že viděl, jak amazonka odlétá kamsi pryč. Zcela nedobrovolně. Chycená za nohu v „zobáku“ místního dravce. Ale je to pravděpodobně lepší osud, než vytvořit kdesi na dně kaňonu abstratní umělecké dílo. A jako tvor velmi hyperaktivní o tom pixie hned informuje ostatní.

Osud amazonky je tak pro ostatní a i pro ni samotnou od této chvíle nejasný.Naše skupinka už tedy obsahuje pouze 5 poslušných členů... a jednoho orka.

Ten momentálně vykládá ostatním, zatímco pochodují dál, jaká jsou banda budižkničemů a jak on byl o tolik lepší se svou starou skupinou. Ať už slouží komukoliv, dělá to už nějaký ten pátek. „Můžeme vůbec získat svobodu?“ zeptá se ze předu zoufalý hlas. „Samozřejmně.“ odpoví Kr`ael, avšak už mlčí o tom, co všechno pro to bude nutné podstoupit. „A co vlastně máme udělat?“ zeptá se někdo další na konečně rozumnou otázku. Ork hrdinům poví, že musí v tomhle světě najít tvora, jakého tam u nich ještě neviděli, chytit ho živého a přivézt zpět.

Další případné otázky jsou přehlušeny zvukem létajících dravců. Skupinka totiž zahnula za další skalnatý výběžek a přiblížila se k jeskyním, které jsou teď už jen pár desítek metrů vzdáleny. Podle všeho slouží oněm létajícím dravcům jako hnízdiště, protože můžeme občas nějakého zahlédnout zaletět dovnitř nebo vyletět ven. Zapadající červené slunce vrhá na krajinu stále tmavší rudý odstín a dává tak celému pohledu ještě děsivější atmosféru. Brzy bude noc.

Hrdinové dojdou před nejbližší z jeskyní a Kr`ael zavelí, ať vejdou dovnitř. <placeholder2> se pomalu a nejistě vplíží dovnitř jako první. Mixilvesa protestuje, že je to nebezpečné, ale krátký pobyt v sevření orkovy ruky nad bezednou propastí rychle změní její pohled na věc. S ne příliš velkou ladností následně dopadne na kamenou zem jeskyně kousek před gnoma.<placeholder1> a Elan pro jistotu nekladou žádný odpor a Pete je z celé situace spíše veselý.

Stěny jeskyně jsou ze začátku tvořeny převážně oranžovým pískovcem s občasným nádechem do zelenočerna stejně jako okolní krajina, ale uvnitř se materiál čím dál více mění na jakýsi šedivý drolivý kámen protkaný řadou žlutých, jasně světélkujících žilek.Je to jen několik málo metrů od vchodu kdy se pravá stěna jeskyně rozšíří a vytvoří větší místnost.Levá pokračuje dál, hlouběji do útrob jeskyně.

Kr`ael se rozhodne zůstat v této místnosti. Žluté žilky osvětlují prostor jen velmi lehce, ale efektivně zabraňují naprosté temnotě. „Vybalte si spacáky, přespíme tady. Určete si, kdo si vezme první hlídku,“ začne ork rozdávat rozkazy. Rukou přejede po stěně, u které zrovna stojí a vytrhne z ní kus žluté žíly. Světlo mu pulzuje v ruce. „A vezměte několik těchhle věcí a dejte je támhle k tomu východu, ať je tam vidět,“ ukáže na druhý východ z místnosti, který vede kamsi dál do neprobádaných, dost možná obydlených hlubin. Poté se odebere dále do prostoru až k protější stěně, vybalí tam několik svých spacáků a lehne si do nich. Ignoruje jákekoliv námitky ostatních, pokud by tedy nějaké měli, což nemají. A to i přes to, že trávit tu noc jistě nebude úplně bezpečné. Mnohem nebezpečnější by však bylo protestovat.

Pete se hned natáhne do středu místnosti a začne zařezávat. <placeholder1> s Elanem zaujmou místo u protější zdi, kousek od opeřence. Pravděpodobně jeho blízké okolí považují za okolí aktuálně nejbezpečnější. <placeholder2>, který si vezme první hlídku, zůstane spolu s Mixilvesoupoblíž vchodu. Zajdou ale poněkud více za roh, aby na ně netáhlo a hlavně aby do nich případně nevrazilo nějaké velké létající stvoření.

Všichni se tak nějak uloží ke spánku, kromě rysí půlelfky, která se opírá o zeď a pozoruje místnost. Po nějaké chvíli se gnom nenápadně zvedne a plíží se směrem k Kr`ael místností, která se teď navyklým očím už jeví mnohem světlejší. To mimochodem znamená, že je <placeholder2> velmi dobře vidět. Mixilvesa ho pozoruje a tiše se sama pro sebe hihňá jeho amatérskému výkonu. Ork samozřejmně nespí a když se k němu <placeholder2> přiblíží na vzdálenost bližší, než jemu přijatelnou, vezme do ruky svou velkou sekeru a zvedne se.

„Co to děláš?“ zeptá se výhružným hlasem. „Já, um... totiž...“ hledá gnom vhodnou odpověď. „...nacvičuju si plížení?“ odpoví nakonec s úsměvem člověka, který chce vypadat co nejupřímněji, zatímco pomalu ustupuje zpět dozadu. „Okamžitě se vrať,“ vyštěkne na něj ork a když vidí, jak <placeholder2>velmi rychle couvá na své místo, lehne si zpátky, ale sekeru stále pro jistotu drží. Je jasné, že spát jen tak nepůjde a bude ještě nějakou dobu gnoma pozorovat. Mixilvesa, ať už byl její původní úmysl jakýkoliv, od tohoto nakonec upustí a také se uloží ke spánku.

Situace je tedy taková, že všichni spí (nebo to alespoň předstírají) a to až na gnoma, který drží hlídku a na orka, který ho sleduje. Po několika desítkách minut (mohla uběhnout maximálně hodina) se začne z toho druhého neuměle osvětleného východu ozývat podezřelý zvuk, který postupně nabírá na síle. <placeholder2> se přesune k Mixilvese, aby ji probudil a ta ze spánku instinktivně pevně chytí svůj obušek a udeří gnoma přímo mezi jeho veverkovitéoči. Jen několik okamžiků na to místností proletí opeřený dravec a vydá řev, který je znásoben ozvěnou až do nepříjemně bolestivé hlasitosti. To bezpečně zajistí, že jsou nyní opět všichni vzhůru.Nikdo nicméně nemá šanci cokoliv vidět, protože Pete spíše reflexivně než úmyslně vykouzlil magickou, téměř neprůhlednou mlhu. A buďme za to rádi, protože jak se již dříve ukázalo, dokáže „vykouzlit“ i jiné, mnohem méně příjemné věci.

1. *Pozn. PJ: Než si amazonka všimla samotného portálu, Kr`ael se ho pokusil několikrát vyvolat. Úspěšný byl až ten poslední pokus (jak jinak), ale zajímavostí kolem toho je, že před tímto úspěšným pokusem odkopl naštvaně burunduka, který v tu chvíli stál u něho a pokládal zvídavé otázky. Ten odletěl několik metrů, než jízdu po podlaze zastavil svými drápky a hned poté se objevil onen portál.* [↑](#footnote-ref-1)