Ï.

Mlha. Všude kolem je mlha, ačkoliv jsme v jeskyni. Nechci si ani představovat jak vypadají moje vlasy, ale mlha je lepší varianta toho, co mohl Pete provést, jak jsme již viděli ve vězení předtím. Lekl se obludy, která proletěla skrz naší jeskyni a toto je výsledkem. Spolu s Orkem a Sylvanou stojíme v rohu jeskyně připraveni k útoku, zatímco na druhé straně mlhy pouze tušíme zbytek naší výpravy – Mixilvesu a Serpentu, kříženku kobolda s kobrou s mnoha vrstvami šupin od své původní rasy i přimíchané hadí, od které získala další dary, a to svislé zorničky a také rozeklaný jazyk. Uprostřed mlhy se nachází Pete, který se v dohledné době ozve poblíž naší stojící skupiny a na jeho dotaz zda tu někdo je odpovídá Serpenta, že jsme před ním. Následujících deset minut na sebe zíráme (utrpení) dokud se mlha nerozplyne. Když se rozplyne, většina družiny dospává.

II.

Po hodině mě vzbudí Mixilvesa, jak tluče obuškem do země a volá „Poplach“. Po probuzení zjistím, že všichni ostatní jsou už v pozoru, protože je již předtím probudilo šustění křídel a křik drakoňů. Skrz jeskyni prolétá drakoň a nese v zubech další neznámé zvíře – šestinohého psa, kterého jsme již předtím viděli ve skalách. Kr´ael velí skupince k odchodu, což je vcelku rozumná idea vzhledem k četnosti návštěv v našem dočasném apartmá. Nicméně ne všichni tuto ideu sdílí. Pete protestuje v záchvatu strašpytlení, že za obludami nepůjde. Hlavně ať se nebojí přes míru, protože parfém, který nám již provedl, který by mohl prodávat pod názvem Eau de Skunk bych podruhé asi nedal bez ublížení na zdraví. Jeho zdraví. Další kdo protestuje je Mixilvesa, která nechce jít, ani si nést batoh. Naprosto zbytečně se snaží přesvědčit náčelníka, aby jí nesl batoh, a poté s mnoha dalšími protesty nakonec odchází také. Všichni pokračují směrem, kudy letěl drakoň s šestinožkou.

III.

Pete stále psychuje a má další pokračující záchvat paniky. Já začínám mít nastupující záchvat z představy další ventilace žláz Pixieho, a proto se ho snažím uchlácholit, v čemž mě podporuje také Serpenta. Cesta dovede výpravu do jeskyně, která má dva východy. V bližším východu slyšíme u stropu šustění křídel drakoňů. Pete pokračuje v záchvatu paniky a snaží se z Orka dostat, co od nich vlastně chce, a když si znovu ověří původní myšlenku, že jeden živý drakoň musí odjet s námi nazpět do světa, ze kterého jsme se sem dostali, tak řeší s Orkem jeho přesvědčovací schopnosti, které ovšem spočívají hlavně v hrubém násilí aplikovaném správnou silou a po správné trajektorii (přesněji sekyrou po hlavě). Pete jde dále zkontrolovat bližší východ. Po návratu nám sdělí, že nahoře je kluziště drakoňů, taková menší přistávací dráha a také hnízdo, kam pravděpodobně nosí krmení. Celkem viděl asi 10 drakoňů, což je velká přesila i na naši hrdinskou skupinu, tudíž pokračujeme druhým východem. Pete letí napřed a po chvíli se vrací zpět s informací, že dále jsou další 4 drakoňové, kteří se věnují zrovna bohulibému obědu (jop, tam skončil šestinožka), ale je možné je obejít. Při obcházení zkoumáme drakoně, ale nikdo si ničeho nevšiml. Ani toho, že si nikdo ničeho nevšiml.

IV.

Pokračujeme dále cestou, dokud nedojdeme na rozcestí. Zde chce pokračovat Ork ve sporech s Mixilvesou, když tu náhle zjistí, že naše jemná a křehká kráska (když zrovna nekleje, neplive, nekrade, neblije a neomdlévá, tak tuto roli bezchybně plní) je nezvěstná. Ptá se zbytku výpravy na to, kde je Mixilvesa. Pete odpovídá, že neví, o koho se jedná. Pete stoprocentně něco bere za našimi zády a myslím, že to výrazně ovlivňuje jeho zdraví. Psychické zdraví. Měl by zvážit odvykací kúru, asi mu jí brzy doporučím. Najednou se jako na zavolanou ozve pískání na píšťalku z míst, ze kterých jsme přišli. Po chvíli zmateného hledání směru, ze kterého jsme přišli a několika dohadech se vydáváme stejnou cestou nazpátek do drakoňské jídelny, kde je dnes hlavním chodem šestinožka s čtvrtelfkou.

V.

Čím více se blížíme, slyšíme a vidíme výjev dvou krmících se drakoňů hodujících na šestinohém psovi, na opačném konci krčící se Mixilvesa s naší ztracenou Amazonkou. Je čas vytáhnout luk. Zcela nečekaně slyším v našich řadách veselý popěvek „už ji máme“ a po otočení vidím, že ji také Serpenta doprovází tanečkem. Myslím, že moje přeměna se nepovedla, protože všichni zjevně na něčem jedou jen já ne. Najednou se obě obludy začnou hýbat. Jedna přestala žrát a vzlétá, druhá koulí očima. Začíná boj. Jsme 50 metrů vzdáleni od místa, kde se nachází oba drakoně. První kouzlí Pete ochranu, Sylvanae se krokem vydává směrem k potvorám a vidíme také jak se Amazonka s Mixilvesou plazí směrem pryč od oblud. Ork se rozbíhá plným sprintem směrem k obludám a v rukou má kámen a také sekyru. Serpenta se pomalu plíží podél zdi směrem k zajatcům. V tu chvíli se dává do pohybu první obluda, rozletí se směrem k uprchlíkům, kteří jsou u skály, a nemůže na ně, udělá přemet a letí plnou rychlostí směrem k naší družině, ovšem do jejího letu se přimotá rozběhnutý Ork. Sice nastaví sekyru, ale obluda se jí vyhne, narazí do Orkova brnění a srazí ho k zemi. Druhá obluda teprve vzlétá a vydává se naším směrem. Já natahuji luk a zasáhnu bližší obludu do hrudi a ta se zřítí a dojíždí k nám. Další část bitvy pokračuje velmi podobně. Amazonka se s Mixilvesouse stále plazí naším směrem a pryč od přímého nebezpečí. Ork se již vzpamatoval a kouzlí nějakou parádu s kameny, která sejme druhou obludu, která se následně zřítí a dojíždí směrem k nám za tou první. Sylvanae se stále blíží k obludám, já opět natahuji luk, trefím druhou obludu do hlavy a zabiju jí. Serpenta se rozbíhá ke zraněným členům výpravy a Pete jde prozkoumat obludu. Ještě slyšíme shora dvojí zavřeštění a dvě další obludy odletí a naše mrtvola splaskne.

VI.

Jdu zkontrolovat zajatce – Amazonka vypadá, že je naprosto mimo, ale poté co ji Kr´ael vyléčí, tak se dokáže postavit a jít, Čtvrtelfka je ve své běžné formě. Sylvanae svazuje omráčenou obludu. Ork si bere přes rameno obludu a vydáváme se směrem, kterým jsme do jeskynního komplexu přišli. Následuje další intermezzo, kdy se Pete hádá s Orkem, zda se budeme vracet. Na Orkovu námitku, že je to cizí svět tvrdí, že to nevíme. Jasně, nevím jak Pete, ale já jsem doma rozhodně neměl dvě slunce, jedno zelené a druhé modré a obludy, které vypadají, jak když někdo zkřížil papouška, koně a draka. V tomto duchu už lehce zvýšeným hlasem odpovídá Petovi i Ork. Dojdeme skoro až na konce jeskyní, kde je výrazně vlhký vzduch. Zvenčí slyšíme skřeky příšer a odhadujeme, že je jich výrazná přesila. Zůstáváme v jeskyni, kde jsme naposledy nocovali. Sedáme si a chvíli odpočíváme. Ork kouří. Vzhledem k tomu, že kouř zhoršuje výrazně pleť, upozorňuji ho na nevhodnost chování a jdu si sednout co nejdále od něj. Mezitím Sylavanae ošetřuje naši umírající obludu, protože ji potřebujeme živou. Zřejmě jako ozdravný rituál, Pete si lehá na její ocas a snaží se usnout. Protože je to nehumánní a já se chci vrátit domů, jdu k Pixie a sundávám ho z ocasu. Na přímý Orkův pokyn ho pouštím na zem a vracím se na svoje vzdálené stanoviště. Kr´ael chce, aby Pete šel prozkoumat další cestu, zda jí můžeme v pořádku projít ven. Pak se stane to, co si nikdo nepřál. Pete povolí své žlázy Orkovi přímo do tváře a zasáhne i nejblíže sedící a ležící Amazonku a Mixilvesu.

VII.

Ano a zase se zvrací. A všechno strašně, ale strašně smrdí. Po demonstraci svých pocitů Pete odlétá přikázaným směrem prozkoumat chodbu. Po návratu Pete ještě vyčaruje mlhu. Asi je v naší ložnici nedostatečně vlhko. Nicméně Kr´ael ho paralyzuje a bez ohledu na mlhu si pro něj dojde. Když ho donese zpátky, vzhledem k hloupým poznámkám a trvalému vyhrožování dalším smrděním je odměněn ranami obuškem do hlavy od poblinkané Mixilvesy. Být trochu obhroublejší, přetáhnu ho taky. Nakonec mu Ork hrozí tím, že mu vytvoří zátku na ucpání jeho pachových žláz a ruší paralýzu. Vydáváme se cestou, kterou Pete prozkoumal a označil za bezpečnou. Vyjdeme z chodeb ven a dostáváme se na ochoz ne nepodobný tomu, ze kterého Ork shodil Amazonku. Jdeme směrem, kde byl původní portál, a dojdeme asi 20 m pod místo, kde jsme se objevili. Kr´ael vykouzlí portál a my do něj více či méně dobrovolně vkročíme. Vzhůru do dalšího dobrodružství.