

Čas od času se vždy vyskytne parta hrdinů, kteří támhle přijdou do vesnice, zachrání zlatého draka, zabijí zlou princeznu a zdevastují přitom půlku království, načež je zbylí obyvatelé většinou místo vděku vidlemi vyženou dříve, než stihnou zdevastovat i ten zbytek.

Skutečnost je většinou trochu jiná... takovým hrdinou se většinou člověk stane nedobrovolně.

A to, když je ve špatný čas na špatném místě, či v důsledku nějaké hříčky přírody, rodičů, schopností nebo původu je na něm něco zvláštního (což ale není tak časté), co naopak zajímá ostatní. To se pak z dotyčného stane hrdina, nebo, a to častěji, mrtvola.

Toto je příběh jednoho takového zvláštního kvarteta v podání jakkaie Cashire Silvermane, anděla Lirael Astlendrei, trpaslíka Zig-Bran Goran a ještěřana Agburanara

Prolog A – Anděl Lirael Astlendrei



Jméno: Lirael Astlendrei

Povolání: Klerik

Rasa: Půlanděl

Krevní skupina AB+

Záliby: spaní, létání

Oblíbené jídlo: Ambrosie (druh pečeňe), nektar (víno)

Nesnáší: sýrové ryby, vodu, když jí někdo škube peří z křídel, zealoty

Cíl: vrátit se zpátky do domů, odkud ji vystrnadila matka

Lirael je dcera avatara Astlendrei (slouží nižšímu božstvu Heimdala), která spravuje jeskyně Norisu. Lirael je do těchto jeskyní vyslána, aby dohlédla na magický předmět a poznala oblast, kde je matka uctívána.

Lirael není z úkolů zrovna nadšena. Představa, že bude chránit ty malé ubohé a legrační tvory, ji zrovna neláká. Rozkaz je ale rozkaz a na to, aby vzdorovala matince je příliš slabá. Chtě nechtě musí jít.

Ihned po příchodu do jeskyní (což je vlastně podzemní město) narazí na problémy ubohých tvorů (lidí): město hladoví. Několik karavan, které je spojují se světem, nedorazilo a potřebné zásoby tak nedorazily. Jednotky, které byly vyslány karavanám naproti, se nevrátily. Nezbyvá, než se do situace vložit a začít plnit první z úkolů – chránit lidi.

Na této části se stále pracuje

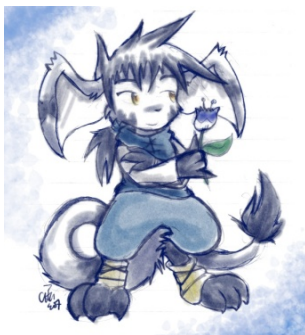
Prolog B – Brpaslík Zig-Bran Goran

*Jméno : Zig Bran Goran
Povolání: Paldin
Rasa: trpaslík
Krevní skupina A0+
Záliby: pití piva, potírání zla, pití piva
Oblíbené jídlo: pivo
Nesnáší: jakékoli jídlo bez piva
Cíl: získat legendární meč Gorana Mocného*



Na této části se stále pracuje

Prolog C – Cashire Silvermane



*Jméno: Cashire Silvermane
Povolání: Druid
Rasa: Jakkai
Krevní skupina A-
Záliby: vaření, magie
Oblíbené jídlo: Ryby na sto způsobů
Nesnáší: zeleninové polévky, když ho někdo považuje za roztomilou hračku či jídlo
Cíl: pochopit lidi, zjistit něco o jejich magii a nenechat se při tom zabít (a asi zachránit svět...)*

Začátek Cashirovy cesty by se dal rozdělit do dvou částí – jedna, když odešel ze své vesnice na jihu, aby víc poznal lidi a jejich způsoby (a magii, pro kterou měl větší nadání, než většina jeho druhu).

Lidé totiž čím dál více začínali pronikat na západ do jejich lesů, což sice většině jakkaiům zase tak nevadilo, většina lidí jim přišla sympatická. Většina. Ta nepatrná menšina ovšem nadělala problémů více než dost – různými zloději počínaje, přes partu vlezlých dobrodruhů nerespektující pravidla až po jednoho přidrzlého samozvaného knížete, co chtěl vytěžít les ve velkém.

Totéž se ovšem nedalo říci o místních divokých elfech, kteří brali lidi podle jednoho metru a pokud dotyční vlezli na jejich území, tak nejdříve stříleli a pak se ptali, pokud bylo ještě koho. Ne příliš diplomatické, zato velmi efektivní. Jakou roli hrají Jakkaiové, není zatím jisté. Dle slov jednoho divokého elfa: „Jakkaiové? Jsou to sice většinou pacifisté, na druhou stranu si nemyslete, že nejsou schopni vás zpacifikovat...“

To je ale jiný příběh, i když k tomu se taky možná dostaneme.

Druhá část jeho cesty začíná zprávou.

Zprávou od mistra Farguse doručené veverkou, který se nedávno vydal na sněm mágů do Ciderisu: „Uteč do bezpečí, do jeskyní Noris. Vezmi sebou knihu z hlavního stojanu“

Ne, že Cashire něco takového nečekal, spousta zdejších druidů na něj byla nabroušená kvůli jedné věci: Tradice.

Mágové lesa, aka druidi, mají své tradice spočívající v několika krocích: Zvířecí společník, magie, jež umí kouzlit a schopnost přetělit se do zvířecí formy. Cashire je jiný, a to tak, že velmi.

První krok začínajícího druida je vyhledání nějakého zvířecího společníka a následné provázání se sebou samým. Cashire nic takového nedokázal. Respektive dokázal, ale pouto během několika hodin vprchalo.

Další věcí, kterou se liší, je přetělování do zvířecí formy.

Jen asi polovina druidů je schopna této přeměny a jen pár nejvyšších kruhu je ji schopno udržet delší dobu, tj. více než pár hodin a i tak pouze párkrát denně. On je schopen se měnit bez nejmenších obtíží, kolikrát chce a na jak dlouho chce. Zatím rekord je devět dní ve formě šavlozubého tygra. (pak se Cashire musel změnit zpátky z důvodu, že ostatní druidi začínali vyšilovat a on začínal mít urgentní instinkt je jít zakousnout.

Třetí a poslední věc (a zároveň kámen úrazu) je magie.

Zatímco ostatní jsou schopni kouzlit jen kouzla ze sféry lesa a popřípadě povolávat jeho obyvatele, Fargus zjistil, že je schopen kouzlit kouzla nejen ze sféry lesa, ale i božské sféry a dokonce i arkánská kouzla a kouzla paladinů. Tj. pravděpodobně nebude existovat kouzlo, které by nedokázal zakouzlit. A to je právě věc, kterou se Cashire s mistrem Fargusem snažili rozlousknout a byla popsána v deníku – Jak umožnit někomu kouzlit všechna kouzla bez ohledu na sféru.

Tohle kdyby se dozvěděli ostatní kouzelníci (a nejen druidi), znamenalo by to katastrofu.

Ještě večer si Cashire zabalil své věci a velmi brzy ráno zmizel i s knihou do tmy.

Zpráva od mistra Farguse obsahovala naštěstí i nějaké rady jak se dostat do Norisu, konkrétně buď ke starému dubu (jakožto maskovaný teleportační kruh) nebo zaskočit do Lankveilu a požádat Řád červené růže o asistenci na cestu do Norisu.

Poznámka: Řád červené růže je speciální skupina, do níž se verbují jen ti nejlepší z nejlepších a podléhá jen a pouze králi a jejíž jediná funkce je ochrana krále a hlavního města před demony. Oficiální verze. Neoficiálně toto platilo před dvěšřepadesáti lety. Řád sice stále plní svoji funkci, ale už trochu zlenivěl.

Tam po krátkém rozhovoru s místním velitelem Balthusem, mu byl jako bodyguard přidělen trpaslík jménem Zig-Bran Goran s oslíkem, nebo spíše křížence oslíka s asi drakem - draslíkem Bucifalem

Prolog D – Draslík Bucifal



Jméno: Bucifal
Povolání: válečný kůň (osel?)
Rasa: halfdragon
Krevní Dr-
Záliby: kousání nesympatických lidí
Oblíbené jídlo: cokoli (kdokoli)
Nesnáší: když nemá koho by kousl
cíl: zkuste se ho na to zeptat, možná vás nekousne....

Bucifal je nešťastný oslík, kterého, když byl ještě mladý, se snažil očarovat jeden mladý, a nepřiliš zkušený mág za účelem vylepšení jeho nosnosti a výdrže. To se mu sice povedlo, ale s mnoha vedlejšími účinky. Bucifal vypadá úplně jako oslík, ale tak trochu deformovaný – přední nohy trochu do O, na osla velké zuby a je chytřejší než jeho soukmenovci, a co si budeme namlouvat, i než někteří lidé. Po experimentu byl onen mág znechucen jeho zjevem, kombinující Osla s vizáží něcojakoDraka, a prodal ho do cirkusu. Tam se ovšem Bucifal dlouho neohrál a po pokousání ředitele cirkusu utekl.

Po pár dnech putování se dostal k tvrzi Řádu červené růže, kde po krátkém ohledání (což se mu sice nelíbilo, ale zase nebyl tak hloupý, aby kousl někoho, kdo chodí od hlavy k patě zakukleny v železe) byl shledán jako zvláštní, ale nepošpiněn démony a tak následně ubytován. Přece jen, oslík zdarma (i když trochu podivný).

Zde ovšem pobyl jen pár dní, pak byl přidělen ke skupince jednoho trpaslíka a jakkaie na cestu do Norisu. (plašil koně) Onen Trpaslík byl taky ten, kdo ho pojmenoval Bucifal. A Bucifalovi se to jméno překvapivě líbilo, takže ho ani nekousl.

Prolog E – ještěran Aliur Agburanar



Jméno: Ailur Agburanar
Povolání: šaman
Rasa: ještěran
Krevní skupina: Dr0
Záliby: neznámé
Oblíbené jídlo: pečený holub a vajíčka
Nesnáší: narážky na jeho kůži
cíl: nenechat se zabít (a neskončit jako kabelka či boty)

Na této části se stále pracuje

Kapitola první: Cesta z města

Cesta do Norisu probíhala zatím bez problémů, ale po cestě Cashire přemluvil Gorana, aby použili cestu lesem ke starému dubu a zkratkou přímo k Norisu. Goran se sice tvářil dosti podezřívavě, ale po trojitém ujištění, že je to zcela bezpečné (Cashire mu nějak pozapomněl říci o tom, že ho pravděpodobně chtějí zabít) a cesta místo dvou měsíců bude trvat pouhý týden.

V podvečer druhého dne skupinka dorazila na strážnici (malá strážnice skládající se z jedné budovy, přístavku pro koně a seníku, celé to obehnané palisádou s jednou věží) hlídající rozhraní Černého lesa a Gurgonie. Vzhledem k absolutnímu klidu, který v této oblasti panoval, to byla jen mála posádka ve složení čtyř strážů a velitele a jednoho hosta v podobě posla.

Zatím co Goran byl ubytován v jedné volné místnosti v budově, Cashire raději dal na své instinkty (nebo spíše na pohled na armádní postel) a místo přiděleného pokoje si ustlal v patře na seníku naproti hlavní budově. Jak vysvětlil Goranovi „Když vás chce někdo zabít, většinou se do seníku nekouká. Plus koně jsou lepší než jakákoli hlídka.“

A taky že jo. Slabě po půlnoci probudilo Cashira. (vyjma Bonifáce, ten stál naprosto klidně a spíše koukal, koho by kousl za to vzbuzení) zaržání koní. Krátký ohled situace ze střechy ukázal, že brána je pootevřená a stráže nikde. *Další průzkum ukázal* nekvalitu oné střechy, a Cashire sletěl dolů jako shnilé jablko.

„Nekoukej na mě tak, říkal jsem JAK jablko, ne že jsi... ech, no dobře, promiň!“

Naštěstí pád do kupky sena není tak nebezpečný. Poté, co se ze sena vyhrabal, odhalil původ problémů – brána byla otevřena. Někdo se pravděpodobně dostal dovnitř. Bránu zavřel a běžel uvědomit Gorana.

Goran mezitím tvrdě spal s grácií správného trpaslíka, tj. hlasitě. Trápil ho zvláštní sen, že se k němu kdosi plíží a že ho chce zabít. To ho po chvíli probudilo a Goran s údivem zjistil, že se mu to bohužel nezdá. Noční zápas polonahého rozespaleho a neozbrojeného trpaslíka proti zkušenému vrahovi s otrávenou dýkou mělo jednoznačný výsledek. No, ne tak úplně... Goran se ukázal i jako nahý celkem obstojným protivníkem a málem mu vyklouzl. Bohužel jen málem a nebýt jednoho vojáka, který hrdině nasadil vlastní život a málem ho i ztratil, nebýt Cashira, který konečně našel zdroj rušení nočního klidu a hned se na něj v podobě šavlozubého tygra vrhnul.

Myslím, že vrah ve chvíli, kdy se ho pokusil zakousnout šavlozubý tygr v kapesním provedení zřejmě usoudil, že je nejvyšší čas zmizet a vzal kramle. Goran už mezitím ležel v rohu místnosti a viditelně mlel (nebo spíše bublal z hrudníku) z posledního. Léčení od Cashira mu s největší pravděpodobností zachránilo život.

Vrah, který bohužel neměl kam utéci, poněvaž únikovou cestu v podobě brány mu někdo zavřel, byl v pasti a Cashire, trojnásob nevrlý z toho, že ho někdo budí ve dvě v noci, vraždí mu ochranku a ještě navíc jeho ochranka je někdo, koho se snaží zabít více než jeho, mu nedal nejmenší šanci. V té chvíli se konečně vzbudil zbytek posádky a pustil se do akce. Nebo spíše úklidu. Dobré zprávy byly ty, že Goran bude za pár dní Ok, voják zraněný při boji v Goranově místnosti bude taky v pořádku a že naštěstí tento vrah jednal na vlastní pěst a byl sám. (Cashire doporučil za sebe a za Gorana, který byl

ještě trochu mimo, veliteli povýšení onoho vojáka nebo alespoň odměnu. Špatné ty, že vrah spáchal sebevraždu dříve, než tomu mohl kdokoli zabránit a chybějící voják byl nalezen mrtvý v křoví za bránou.

Zbytek cesty proběhl zcela bez obtíží. Na sklonku třetího dne dorazili k dubu na úpatí Orčích hor, kterým se protáhli do oblasti nedaleko Norisu a všechny ty, jež je chtějí zabít, nechali daleko za sebou. Nebo v to aspoň doufali. Zde po dlouhé krátké cestě (půlmetrovým sněhem) dorazili do vesničky jménem Tristram, kde se na zbytek dne ubytovali v místní hospůdce (Cashire měl smůlu, protože měli pouze jednu místnost na spaní a s Goranem v jedné místnosti se mu opravdu spát nechtělo, tak šel opět spát na seník). Tentokrát je nic v noci nerušilo.

Ráno bylo dokonalé. Tedy bylo by, kdyby se k nim nesnažil dobouchat hospodský.

Vše se točilo okolo jednoho polozmrzlého vojáka z Norisu, co se pozdě večer vrátil. Byl na výpravě do Hydřího průsmyku ohledně zlikvidování několika hyder. (Cashire se tomu dost divil, u nich na jihu v západních bažinách se to hydrami jen hemžilo, ale ty jsou studenokrevné a nikdy neslyšel, že by žili v zamrzlých horách) jenže celé se to nějak zvrtilo a on potřebuje pomoc na záchranu svých přátel a anděla. Anděla?

Hned jak byl Olo schopen vyrazit, dovedl Gorana a Cashira půlmetrovými závějemi do jeskyně (to se opět nelíbilo Cashirovi, který nebyl na takovouhle zimu připravený a silně se nachladil), kde měl být onen „Anděl“, o kterém neustále mlel. A nemýlil se. Kromě několika do ledu zmrazených mrtvol se zde nacházela socha „Anděla“, kterého neprodleně začali rozmrazovat v nedalekém horkém jezírku.

„Anděl“ se po rozmrazení představila jako Lirael. Byla zde na „trestné“ výpravě proti skřetům, jež přepadávali karavany. Bohužel, místo na skřety pravděpodobně narazili na hydru. Přežila jenom ona a Olo (zvěd), který vypadal, že je více než rád, že ji vidí živou.

Společně konečně dorazili do Norisu a zde se jejich cesty na krátko rozdělili.

Intermezzo jedna – Jeskyně Norisu

Ach, překrásné jeskyně Norisu. Obrovské podzemní město, poměrně bohaté díky okolní skalám bohatých na drahé kovy, a následkem toho celkem soběstačné. Jediné přístupy jsou dírou nad palácem, hlavní bránou k přístavu, kterou stráží masivní pevnost vytesaná přímo do skály, či zadní bránou do podsvětí, jež je teritorium drowů, kteří dříve s oblibou dělali nájezdy na zdejší obyvatele, ale po té, co se obrany ujal jeden trpaslík, se vše otočilo, drowové byli vytlačeni a zadní brána opevněna.

To činí z Norisu jedno z nejvíce opevněných měst a jako takové nebylo nikdy dobyto.

Vzhledem k tomu, že město leží velmi nízko nad hladinou Černého jezera, celé město je protkáno vodními kanály a náklady se zde dopravují po lodích. To má spoustu výhod a nevýhod. Výhoda je stálý přísun čerstvých ryb a nevýhoda je drahota v podobě přepravy po lodích, protože jinak se mezi různými čtvrtěmi nedostanete (plavání se nedoporučuje, jednak je ta voda sakra studená a jednak se ani přesně neví, co v ní žije)

Vláda je tvořená Královnou (nejspíše sukuba) a radou dvaceti (včetně zlatého draka, strážcem pokladu)

Město je rozdělené na několik dalších čtvrtí, kromě několika běžných obytných a rybářských čtvrtí, je tu samozřejmě obchodní čtvrť, jež se rozkládá na vyvýšené plošině a kde se dá sehnat prakticky vše, na co si vzpomenete, přičemž hned vedle (na té samé plošině) stojí pod obrovským otvorem na povrch palác.

Další částí je chrámová čtvrť, které je ovšem na rozdíl od chrámových čtvrtí v jiných městech zvláštní jednou věcí – jsou zde obsaženy všechny chrámy. A to opravdu Všechny – včetně chrámu Lokiho a ostatních a kněží se nesnaží na setkání zabít, jak tomu bývá jinde zvykem. Nezvyklé.

Nedílnou součástí jsou také čtvrti trpaslíků, pivovarnické (Houbové pivo je zde, a nejen zde, velkým hitem...) a samozřejmě doly.

Nezvláštější čtvrť (no, čtvrtí, ono se tomu ani moc čtvrtí říkat nedá) je zahrada kruhu druidů, prostor o velikosti téměř deseti mil v průměru plný stromů a zvířat. Což v kombinaci, ve které se Noris zrovna nachází, by byl skutečně zlatý důl, kdyby tam neměli druidi velmi přísná pravidla. To znamená, že obyčejní lidé se tam nedostanou a kácení je tu taky zakázáno... a namíchnout druidy je hodně hodně špatný nápad.

Déle na severu nad Norisem je Trhlina, což je místo, kde jistý trpaslík Goran Veliký zapečetil bránu, ze které vylézali démoni a ničili svět.

Ale nejlepší na Norisu je to, že je zde téměř 70% populace ženy!

Goran: „hurá...“

Lirael: „no jo, chlapi...“

Cashire: „no jo, lidé“

Goran si odskočil jak jinak na oběd a pak se vydal k hradu a Cashire se vydal do chrámové čtvrti, kde se poptal na zdejší kruh druidů (a dal si Mistrovu knihu do úschovy do schránky pod chrámem)

Lirael si zatím šla promluvit s knězem ve „svém“ chrámu a teprve zde jí došlo jméno Goran. Kněz ji opět poučil o nutnosti chránit magický předmět a ona se chtě nechtě opět vydává vyhledat trpaslíka s jakkaiem.

Goran opravdu touží vyhledat hrobku, ve které je magický předmět ukryt. Pomůže Lirael. Musí zjistit, jestli je on, Goran, pravým dědicem Gorana, který zapečetil Trhlinu.

Po návštěvě hrobky, kde zjišťují, že tam asi meč nebude (Cashirova poznámka „Hmm, ten meč bude možná v tom sarkofágu, zkusíš ho otevřít?“ se setkává s Goranovým nedostatkem humoru.) si je povolá královna a oni se vydávají do hradu na setkání s ní a s radou.

Po menších peripetiích ohledně byrokracie se vstupem do hradu se konečně dostávají k radě, která z Goranova požadavku (Goran by měl trošičku zapracovat na svých diplomatických schopnostech) byla viditelně radostí bez sebe a nemohla se nejdříve dohodnout, jestli nevydat nebo nevydat a rovnou popravít...

Nakonec rozmíšku ukončuje královna, které rozhoduje, že pokud pro Gorana bude hlasovat většina rady, tak meč bude vydán. Zbytek už nechá na něm.

Po té, co opustili palác a ubytovali se v jedné z mnoha hospod, konkrétně v hostinci „U Hlubokého korbele“, dorazili dva z radní a poděkovali Lirael a ostatním za obnovení dodávek karavan, slíbili své hlasy a pozvali „Hrdiny“ na zítřejší oslavu na jejich počest. Ta se protáhla od rána až do večera.

Kapitola druhá: Kdo hledá, ten najde (to, co rozhodně najít nechtěl)

Večer po skončení oslavy, zatímco Cashire a Lirael už spali, Goran pokračoval v oslavě u korbelů piva. Jak jinak že. A co by to byl Goran za trpaslíka, kdyby se přitom nepoohlížel po někom, komu by dal po hubě. To se mu zanedlouho poštěstilo, protože do hospody vešla nějaká vojanda a hned se jí začali dvořit, což se jí vůbec nelíbilo. Ačkoli vypadala, že by je byla schopná zmuchlat a zahodit sama, tak to nestihla, protože se do toho vložil Goran „necháte slečnu na pokoji, buď po zlém, nebo po mém! Což je vlastně totéž“ načež s nimi vymetl hospodu.

„jestli mě ještě jednou někdo vzbudí, tak ho donutím sežrat vlastní fousy!“ – Cashire

Z oné vojandy se ovšem vyklubala Waria, jedna z členů rady což Gorana zaujalo, takže se z ní snažil dostat nějaké povídání o „svém“ meči... samozřejmě až do rána.

Druhý den ráno (11 hodin) se Cashire s Goranem snaží najít Lirael, se kterou se měli sejít a po chvíli ji opravdu nalézají – chrápající v posteli.

Goran se jí snažil vzbudit (s grácií hrobnické lopaty) a necitlivě se na ní se slovy „vstáváme zlatičko“, pokusil chrstnout vědro vody. To si ovšem Lirael nenechala líbit a po trpošovi se ohnala křídlem, což mělo za následek, že skončili mokří oba. Za to Goran vykoledoval kopanec, vědrem do dveří, židlí do zad a nakonec ve výčepu pivo na hlavu. Vylité a rozbité. Nakonec se Lirael uraženě odebrala do chrámu a Cashire se sesypal smíchem.

Po jídle se všichni nakrátko rozdělili:

Goran šel na návštěvu za místním důlmistrem a členem rady, trpaslíkem Targusem, který si ho vyžádal. Jeho problém byl, že se mu v dole začali ztrácet horníci. Tedy, je pravda, že se sem tam občas někdo ztratil, ale většinou se zase našli. Ale poslední dobou se začali ztrácet více, než je obvyklé a nenašly se ani jejich mrtvoly a často ani mrtvoly těch, co šli hledat ty předchozí či co se děje. Teď tam už nikdo nechodí. Na Goranovu otázku, proč to prostě neuzavřou, se mu dostalo odpovědi, že tam nejspíše našli žílu mitrilu. Pokud to vyřeší, má slíbený hlas v jeho prospěch v radě.

Po návštěvě Targuse se jde Goran ještě podívat za velitelem jižní brány Kappou (z něj se vyklubala trpaslice), u jež se setkává s typickou trpasličí tvrdohlavostí a neochotou pomoci z důvodu, že ten meč je symbol a jako takový by měl zůstat tam kde je a ne ho dát prvnímu trpošovi, co se jmenuje Goran. Goran zase nechápe, proč by měl tak skvělý meč rezivět někde v zemi.

Lirael mezitím dorazilas chrámu, kde ji ihned odchytil jeden z akolytů a předal ji zprávu.

„Dozvěděl jsem se o vaší skupince a vašem úkolu. Teoreticky bychom si mohli pomoci navzájem. Přijďte za mnou do vstupní pevnosti. S pozdravem Luur“

Po přátelském přijetí, Luur vysvětlil svůj problém: Jeho předchůdce zmizel beze stopy a nikdo nic neviděl. Stejně tak mizí jiní mocní - šlechtici, obchodníci, prostě všichni, kdo mají nějakou moc či hodně peněz. A jako obvykle nikdo nic neviděl. Jediné dvě stopy je zápisník velitele a obtisk boty na onom zápisníku (z čehož vyplynulo, že velitel nosil boty velikosti 098).

V deníku je několik zápisů:

Zákaz vstupu vojákovi jménem Onyx z důvodu potyček

Inspekce strážních míst: Goranův hrob, kontrola Zdroje, inspekce Střeliště.

V jednom místě má první dvě položky inspekce odškrtnuté, třetí nikoli. Nestihl nebo zmizel někde mezi? Dále je v deníku spousta magických značek, jež se ovšem Lirael podaří z části rozluštit. Jakýsi odkaz na magické zřídlo.

Zatímco Lirael a Goran řešili své, Cashire se šel podívat do zahrady druidů. Skutečně nádherné místo, vyjma vykáčené části u vstupu. Přijetí bylo velmi přátelské, a po chvíli se setkal s osobně s nejvyšší kněžkou Mellianor, což bylo dle slov jedné kněžky neobvyklé. Po chvíli rozhovoru kněžka z ničeho nic navázala na mistra Farguse a Cashire dospěl k názoru, že něco není v pořádku. Takže ve výsledku v rozhovoru o Fargusovi napovídal kněžce jen půl pravdy. Když už byli v tom rozhovoru, Cashire se nezapomněl zeptat ohledně Goranova meče. Mellianor byl překvapivě Goranův meč zcela putna a bez okolků slíbila svůj hlas. Pak se zamyslela a hned ho stáhla a slíbila ho za předpokladu, že jí Cashire sežene pár květin, které zmizeli spolu s oním lesem před několika lety. Jedná se o Chiméřský jazyk, zlatou višněň a ovocný strom s dutými plody.

Cashire je sice druid, ale pokud něco nesnáší, tak je to sbírání kytek.

Po setkání v chrámu Heimdala (kam se Lirael vrátila, co ne zcela ochotně slíbila pomoc Luurovi) se družinka vydala na prohlédnutí oněch šachet, kde se ztrácejí horníci. Neušli za brankou ani sto metrů a hned zjistili důvod, proč se zde ztrácejí horníci: ubytovala se zde Chiméra. Následovalo zhodnocení situace a urychlený ústup.

Ostatní viditelně sdílejí Cashirovo nadšení ze sbírání plevele, emh... tedy bylinek, načež po chvilkovém dohadování bylo rozhodnuto, že se podívají na Luurův problém, přičemž nejdříve by bylo možná dobré zjistit co je to ten Zdroj a magické zřídlo.

Norriská knihovna je čirou náhodou ve věži mágů, takže směr věž mágů. Po cestě skupinka potkává při nástupu na jednu z lodí ještěřana, který se představuje jako Agburanarem, který zde hledá tržiště, aby mohl prodat svůj úlovek v podobě dvou horských orlů. Ačkoli Cashire s Lirael nebyli zrovna

dvakrát nadšeni, Agbu s Goranem si padli do oka a na další zastávce vystoupili a vydali se na tržiště spolu. Lirael jen prohodila něco o nezodpovědných trpaslících.

Ve věži mágů jde všechno tak, jak jít nemá. Po té, co jsou uvedeni za Forstenem, specialistou na divinační kouzla, nejdříve zjišťují, že vlastně ani neznají jméno ztraceného velitele a pak ohledně bylinek zjišťují, že specialista na botaniku Valeros, který by mohl vědět něco o oněch třech rostlinách, je někde pryč. Takže opět zpátky za Luurem. Sice si začínají připadat jak paka, ale co naplat. Jméno předchozího velitele posádky je Fler a byl to trpaslík, který se zajímal o magii.

Zpátky ve věži mágů zjišťují, že Forsten Flera znal. Fler poměrně hodně studoval v knihovně a sbíral informace o meči. Překvapivé informace má ale o zřídlech: kromě toho, že se občas vyskytují v místech, kde je nějaká přírodní zvláštnost, jako třeba lávová pole či místech divokého větru a že jsou nebezpečná, protože způsobují vedlejší a velmi nepředvídatelné efekty kouzel, tak v Norisu ani nikde poblíž žádné není. To se ovšem neslučuje s tím, co dosud našli o Flerovi.

Těsně před odchodem ještě Forsten požádal Lirael s Cashirem o jednu laskavost: nedostává se mu ingrediencí na kouzla a on sám nemá čas, aby je sháněl, takže pokud najdou nějaké, rád je odkoupí. Momentálně shání Chiméří jazyk. Byl velice nadšen, když mu Cashire oznámil, že ví, kde sá sehnat chiméří jazyk. Z toho, že konkrétně v jednom z trpasličích dolů a majitelka těch jazyků se jich nehodlá vzdát po dobrém už tak nadšený nebyl...

„Co dělají trpaslíci s chimérou v dole?“, „Pravděpodobně se jí snaží vyhladovět, nebo ukrmit k smrti... vzhledem k tomu, jak znám trpaslíky a jak jsem zahlídl tu chiméru, tak to druhé. Ale moc jim to nejde“

Další zastávka je u Valerose. Cashire s ním překvapivě dobře rozumí, zato Lirael se nudí, že ji div nepelichají křídla, naštěstí bylinkový čaj přichází právě včas. Odcházejí celkem spokojeni – Cashire zjistil, jak najít jednu z kytek a kde je druhá z kytek. Bohužel, najít první spočívá v tom, že v jejím okolí je hořká voda, a chodit po jeskyních a ochutnávat vodu z kanálů (kam nejspíše plynou všechny splašky z města je Cashirovi proti srsti. Doslova. Druhá kytky je v držení jednoho z obchodníků z jižní čtvrti, který ji stráží jako oko v hlavě (aby taky ne, když se z jejích plodů vyrábí léčivé nápoje)

Další zastávka je v knihovně. Tam zjišťují, že ačkoli Fler chodil do knihovny pravidelně, cca 1 do měsíce, naposled byl zde před jeden a půl měsícem, přičemž si dohromady půjčil několik knih, konkrétně „Obecná magie“, „Kniha o zřídlech“, „Historie Norisu – Goran mocný“, „Trhlina“ a „Démoni – vše co jste o nich chtěli vědět a báli jste se jich na to zeptat“, přičemž z knih o Démonech měl vypůjčeno jen sedm svazků z osmi. Poslední buď nestihl, nebo nepotřeboval.

Knihovnice dále vysvětluje, že rod Goranů vymřel po meči, a v norisu ani nikde v okolí není znám žádný přímý ani nepřímý potomek.

Zápisník odkazuje také na vojáka jménem Onyx, jež má z blíže neurčených důvodů za rvačky zakázán vstup do města. Onyx je po chvilkovém hledání nalezen v obchodě alchymisty, zpítý pod obraz (i

s alchymistou), raději neznámo čím. Po chvíli přetřásání z něj nakonec vypadlo, že Flera nesnášel a jednou mu dal dokonce pěstí. Další co z něj vyklepali, bylo to, že se často vracel s jedním a tím samým vojákem od Goranova hrobu a často byli oba mokří...

Cashira při odchodu zaujal jeden z amuletů, protože podobný často na sobě nosíval Sharpthooth, jeden ze starších z její vesnice... jenže než dostal z ožralého majitele, co to je za amulet, Lirael, stále ve špatné náladě, mu uletěla... naštěstí stopnout si vor, není takový problém

Lirael mezitím zaskočila znovu ke Goranovu hrobu, kde se poptala na Flera. Ten se tady opravdu poměrně často objevoval, většinou ve společnosti jednoho elitního vojáka, přičemž často byli oba mokří. Takže nic nového.

Před odchodem ještě dala strážnému instrukci, aby každou návštěvu hlásil Luurovi.

Vzhledem k tomu, kolik je hodin, tak všichni vyráží na kutě.

„kniha o zřídlech, výňatky“

Zřídla se často projevují anomáliemi v okolí, kámen se chová jako voda, voda je naopak tvrdá jako diamant“ , „ ... Kouzla jsou taky zcela nevyzpytatelná, a kouzlení v takových zónách je často velmi nebezpečné...“ , „... síla zřídla závisí na hodně faktorech nejčastěji však na tom, jak hodně a proniká zemskou kůrou z jádra...“

Ráno (v 10:30) následuje (teď již standardní) rituál „buzení Lirael“, tentokrát však v podání Cashira v a podobě lechtání špičkou ocasu pod nosem. Zabírá dokonale.

Lirael to zřejmě s četbou té knížky přehnal, je rozespala tak, že i týden stará mrtvola se dokáže tvářit živěji než ona a absolutně nevnímá, co se jí Cashire snaží říci.

Následuje (opět) cesta za Luurem, kde se dozvídají, že hrobku navštívil posel z rady s tím, že za dva dny navštíví hrobku královna.

Bohužel, než Luur stihne odpovědět na Liraeřinu otázku, tak je vyhlášen poplach s tím, že k přístavu se blíží pirátská orčí loď.

Zatímco loď se snaží vplout do přístavu, vše se připravuje k boji. Lirael s Cashirem sesílají na obránce požehnání: Lirael Bless a Cashire jeho jakkaiskou obdobu (což lehce překvapí lokálního léčitele posádky)

Požehnání kouzly zřejmě zapůsobilo více než dobře, loď je zasažena střelou z balisty, která je umístěná na skále nad vjezdem do přístavu, a začíná se potápět. To ovšem pirátské posádce nebrání v úsilí, dostat se s lodí ke břehu. Druhý zásah, jenž přišel k překvapení posádky a družiny zespoda, rozlamuje loď ve dvě. Následuje potopení lodi, přičemž pod hladinou krouží něco velkého a stahuje to nebohé piráty pod vodu. Do několika málo minut je po všem, a jen několik plovoucích prken s jedním orkem, kterému se podařilo doplatit k molu, naznačuje, že by se tady něco dělo...

Po chvíli Lirael dostává odpověď na poslední otázku, že Fler zmizel přesně před 32 dny a hned na svojí druhou otázku, na kterou se nestačila ani zeptat: to, co potopilo pirátskou loď, byla místní dračí želva, která se občas staví na oběd, když připlouvají piráti.

Takže dohromady nic.

Po chvíli dohadování, jak postupovat dále se nakonec usnesou na tom, že musí najít někoho, kdo pozoruje. „*Jako třeba ten dědula...“ , „...co sedí na tom balkoně“* dokončil Cashire.

Sir Glavos, bývalý paladin Thorova řádu, (jak se jim onen dědula představil a jak bylo ze všudypřítomných zbrojí a předmětů patrně), má své vlastní problémy. Před čtyřmi měsíci se mu ztratil syn. Fler ho pro něj hledal, ale zmizel také. Vzhledem k tomu, že hledání Flera viditelně souvisí s jeho synem Laosem juniorem. Co se týče Flera, tak toho viděl poměrně často odbočovat na jih, ale nikdy ho neviděl odtamtud plout mokrého. Laos junior (Cashire měl nezlomný pocit, že Glavos neměl syna rád, když se narodil, že ho takhle pojmenoval. Konkrétně celý lidský systém pojmenování mi přijde zvláštní) byl taktéž paladinem jako jeho otec, ale v chrámu Odina.

Poznámka: Dle Cashira jakákáská jména se určují jinak, než lidská. Po narození jsou pojmenováni staršími, dle jejich fyzických či jiných událostí, postavení hvězd. Pak zůstávají po nějakou dobu u rodiny, dokud nejsou shledány soběstačnými, aby si mohl postavit vlastní dům či se nastěhovat do nějakého opuštěného. Pak si vybere nějaké druhé vlastní jméno. Jakákáské rodokmeny nejsou rodinné, nýbrž celovesnické, (Jakákáivé se neradí stěhují) a jsou pro neznané něco naprosto chaotického... (často dosahují až od založení vesnice, což je často i přes 120 generací...) Tohle platí pro oblast, kde žije Cashire... dle jeho slov, v některých oblastech, například v Medianu, jsou způsoby zcela odlišné.

Po skončení bohoslužby rozmluva s Odinovým knězem odhaluje zajímavé skutečnosti – Laos junior neznal Flera, strážil jižní zátoku se sochou Njorda, ale proč ji strážil, to netuší. Laos byl prý výborný válečník. Naposledy byl spatřen u oné sochy jedním trpaslíkem, u kterého si kupoval pečené ryby.

U trpaslíka s rybami je vítá napůl libá vůně. Napůl, Cashirovi se zamlouvá, pečené ryby on má poměrně rád (jeho vesnice byla u řeky a pečené ryby byly specialita), což se nedá říci o Lirael, která reaguje na onu vůni s grácií někoho, koho právě trefil ork sekerou mezi oči. Po chvilce odcházejí s pečenou rybou v ruce a potvrzením, že Laos opravdu zmizel (novinka) s tím, aby se podívali do jižního ramene. Ve Slepém rameni Lirael s Cashirem narazili na rybáře, který ovšem o ničem nevěděl, a tak je poslal za rodinou Solenových, u kterých se prý občas zastaví i Luur. Po dvacetiminutovém rozhovoru, kdy Lirael (Cashir, který po jedné minutě, kdy se na něj začali dvě dcery Solemnových sápat, se naježil hrůzou a zmizel s tím, že se raději podívá po okolí) odolávala stále většímu pokušení udělat něco opravdu nepěkného (nad čím by pravděpodobně žasl i démon) konečně dostala nějakou kloudnou informaci, a to, aby se zkusili zastavit za knihovníkem, nebo spíše kronikář, který žije vysoko na skále. Po dalších deseti minutách se dozvěděla, kde přesně onen kronikář sídlí.

Následovala ryba a trocha pití, které odkoupili od onoho rybáře. Setkání s rodinou, jejíž inteligenci převyšuje bezhlavá zombie, je něco, co se nezažije každý den...

Po chvilkovém odpočinku Lirael Cashirovi vysvětlila, že nejlepší by bylo teď najít onoho kronikáře, jež žije daleko a vysoko na skále. „Nech mě hádat“ odušil suše Cashire, načež se oba otočili na vchod vytesaný do skály, necelých patnáct metrů nad hladinou na opačné straně nevelké, asi čtyřicetimetrové laguny. „Jo, daleko a vysoko na skále...“

Ačkoli ke vchodu vedou stupínky ve stěnách a jakýs takýs lanový most, dostat se ke dveřím je problematičtější než se zdá. Speciálně, je li to navíc ještě mokré. Voda pod oním přístupem to okomentovala jen dvojitým hlasitým „žbluňk“

Druhá věc je ta, jak se plave andělovi s velkými křídly a v hrudním plátu: kolmo dolů, a nebýt Cashira, pravděpodobně by Lirael skončila kdesi na dně.

Nakonec po třetím pokusu se přístup ke kronikáři ukázal jako nepřístupný. A ačkoli si Lirael sundala brnění, tak zjistila, to vůbec nepomáhá, a málem se opět utopila.

„ještě, že tu není voda tak hluboká“ prohodil rybář, nespouštíce oči z Lirael, která si nyní bez brnění pouze ve svém volném rouchu (jež bylo mokré a tak zcela do detailu kopírovalo její postavu) začala sušit křídla. To ovšem to neodpovídalo tomu co Lirael zjistila, když se topila – že voda v těch místech je studená a hodně hluboká.

„Kouknu na to“ Prohodil Cashire po té, co Lirael pronesla svojí námitku ohledně hloubky rybáři, a skočil do vody. Netrvalo to ani půl minuty, když se zase vynořil na hladinu s tím, že je tam opravdu nějaký tunel. „Mohu požádat o podání toho lana?“ Směřoval svojí otázku Cashire k rybáři, jež seděl v loďce poblíž jeho batohu. „jistě“ odpověděl rybář, načež chytnul domnělý konec lana a podal ho Cashirovi, aniž by odtrhl oči od anděla. Napůl nevěřícně a napůl skepticky tvářícího se jakkaie, jež se jednou rukou držel loďky a ve druhé svůj vlastní ocas, si ani nevšímal...

Po té, co se konečně Cashirovi podařilo získat ono lano, si jeden konec přivázal jednomu molu a druhý chytnul pevně ocasem, očkem koukl na rybáře (jejichž počet se zatím rozšířil z původních tří na devět včetně dvou, jež se zrovna plácali ve vodě protože se jejich loďky srazily) a na Lirael a usoudil, že z hlediska lidí asi musí být ... jak to lidé říkají ... sexy? Pak skočil do vody a plaval do oné hloubky. Docela ho překvapilo, že to nevedlo dolů, ale bokem pod skálu, pak se to začalo opět zvedat, přičemž nakonec se vynořil v malé jeskyňce s napůl rozpadlým moem a dveřmi vedoucími někam do skály. Další průzkum ukázal krátkou chodbu s boční místnůstkou, ale dál se Cashire neodvažoval. Dobře věděl, že takovéto prostory mohou mít za obyvatele všelijakou havěť, jak dokazovala Chiméra v dolech. Zpátky v jeskyni zjišťuje, že Lirael je již skoro suchá a opět si navlékla brnění, načež většina rybářů odplula. Přesvědčit Lirael, aby skočila zpátky do vody a plavala pod útesem do oné jeskyňky, bude asi velmi problematické