

Ne34ahký návrat (#5)

Príspevok pridala elwe
©tvrtok, 17 máj 2007

Kostlivci pomaly zostupujú z podstavcov tasia svoje kamenné meèe. „V mene svätého Tyra zhyòte!“ krièí Alderik a napriahnutý so svojím mohutným palcátom sa vrhá na neèisté sily. Mechanická chòdza monštier však pokračuje až pokia34 sa nezrazia v boji s družinou. Kòaz so svojím mohutným palcátom a Gogo s Isom svojimi meèmi tnú do blížiaceho sa nebezpeèenstva, zatia34 èo Zjaec schovaný za stápom a Krakonoš kradnúci sa popri stene strie34ajú do útoèníkov dávky šíпов z kuší. Masívnej sile družiny sa však štyria útoèníci nemòžu rovna• a po tom, ako padá posledný kostlivec k zemi sa padacia mreža s hlasitým zvukom dvíha.

Vracajú sa teda po ceste spä• až prídu k miestu s malou fontánkou. V tom sa 34ahký závan vetra preženie okolo ich nôh smerom k východu a chodbu vpredu aj za nimi s ohlušujúcim rachotom zavalia masívne kamenné kvádre. Zatia34 èo sa zmetení dobrodruhovia rozhládajú, objavuje sa pred nimi nehmotná bytos•, akoby z dymu sa formujú v malú vílu, modrú a prieh34adnú ako dym ohniska, vznášajúcu sa nad zemou pred nimi. S úžasom zostanú stá• až kým k nim stvorenie neprehovorí: „Pozorujem vaše poèínanie od kedy vaša noha vstúpila do týchto tajných komnát. Som Luun'raal, strážkyò pokladu“. Družina sa chví34ku nervózne rozhláda a zatia34 èo sa hobit snaží nájs• nejaký spôsob ako sa z uzavretej miestnosti dosta• a zostatok skupiny sa nenápadne snaží za seba schova• nájsený poklad, víla pokračuje: „Mojou úlohou je stráži• poklad v zrkadlovej sieni a každého kto by sa ho chcel zmocni• musím zabi•“. V miestnosti zostane ticho, že by sa dalo nožom krája•. Preruší ho až smiech víly, tá sa vznesie kúsok vyššie a roztoèí sa dokola tak, že chví34u to vyzerá ako by to bolo nejaké tornádo. Potom, èo ustane pokračuje íalej: „Nechala som vás zájs• až tak íaleko, pretože sa rada zabávam. A o vaše životy som si ochotná zahra• hru s hádankami“. Opä• sa zachichoce a zavrtí. Skupina pozerá prekvapivo na seba, žia34 vyzerá to, že na výber nemajú. Masívne kamenné bloky ich tu uzatvorili bez možnosti sa odtia34to dosta• a nehmotné stvorenie vyzerá tak, že ich zbrane ju asi nebudú môc• nijako zrani•. Súhlasia teda a Luun'raal popisuje podmienky hry: „Dám vám 5 hádaniek. Za každú správne zodpovedanú hádanku vám darujem tento èarovný nápoj,“ ukáže do vzduchu dlaòou kde sa zhmotní malá f34aštièka, a pokračuje „ktorý umožní istý èas dýchanie pod vodou. Po piatej hádanke vás utopím ako malé maèence. Ko34ko z vás nápoj získa, to34ko z vás prežije a môže odís•.“ Druhovia •ažko prehltnú, Gogovi sa zaèínajú tvori• na tvári kropaje potu. Kývnu teda hlavou neschopný slova na znak súhlasu a víla zaène hru.

„Moja prvá hádanka znie takto: Hneí je tuto, hneí zas tam, zahvízda a zmizne vám“, èo je to? Kúzelník takmer bez rozmýš34ania odpovedá: „Je to vietor!“ Víla sa usmeje a vraví: „Správne, je to vietor“ a pred skupinou sa objaví malá f34aštièka s tekutinou. Rozhodnú sa teda o nápoje losova• a prvá pripadá Alderikovi. O chví34ku víla pokračuje:

„Moja druhá hádanka znie takto: Ostrý jazyk na dve strany, ale niè pekné nepovie ti“. Skupina premýš34a a o chví34u už prichádzajú s odpoveiòu: „Meè, je to meè!“ „Správne“, odpovie víla a pre skupinou sa zjaví íalší túžobne oèakávaný nápoj. Tento krát ho získava Isa. Víla teda pokračuje v zadávaní hádaniek íalej:

„Moja tretia hádanka je nasledovná: Prekrásny dar, ktorý zaèiatku a konca nemá. A v prostriedku? Niè! Èo je to?“. Tento krát takmer ihneí prichádza odpoveí: „Je to prsteò!“ „Správne“, skonštatuje èarovné stvorenie a nápoj „prežitia“ ostáva v rukách Krakonoša. Je evidentné, že u Goga a Zjaeca sa stupòuje napätie. Víla si toho ale nevšíma a zaèína svoju štvrtú hádanku: „Nad vodou sa pohybuje, lieta• však nemòže. Pod vodou sa pohybuje, stále však suchý jest. Odpovedajte“. Družina dlho uvažuje, nakoniec však prichádzajú s odpoveiòu: „Je to tieò! Myslíme si, že to je tieò!“ „Áno, správne, je to tieò“ zopakuje a po krátkom zaváhaní kedy pripadol predposledný nápoj Zjaecovi zaène svoju poslednú, piatu hádanku: „Škaredá je ako noc, krásne však srdce máva. Kto nepozná, odvráti sa, kto však vie, sa boháè stáva“. Po tejto hádanke však nikto z družiny neprichádza s možnou odpoveiòu. Napätie narastá s tým ako sa mîdajú zrnká v presýpacích hodinách víly. Nakoniec sa víla ozve. „Tak ako, máte pre môa odpoveí pútnici?“. „Nie, nemáme“, hovorí Gogo, ktorému jedinému sa neušla tak potrebná f34aštièka so svetlomodrou tekutinou. „V tom prípade nech sa stane, èo sa má sta•“ zatoèí sa opä• víla, tento krát sa však rotujúci víchor postupne stratí a tam kde doteraz bola vidia len prázdne múry. Prekvapení ostanú stá• pretože silnejúci zvuk zo všetkých strán a svetlo bez zdroja sa zaèína zosilòova• až naraz v jednej explózii všetko pomíne s skupina sa zjaví v malej, mokrej kamennej miestnosti, uprostred ktorej je kruhová nádrž s vodou.

Ako sa zaèínajú obzera• po chladnej kamennej miestnosti, z otvoru v zemi sa zaèína do miestnosti vali• voda. Polo ork, na tvári ktorého sa zraèí skoro èisté zúfalstvo sa vrhá do otvoru s cie34om preskúma• kam otvor vedie. Zis•uje, že otvor sa po chvíli stoèí na stranu a pokračuje ako zaplavená chodba kamsi do diali. Dochádza mu však vzduch a tak sa vracia naspä•. To už je skupina dobrodruhov skoro po krk vo vode a pijú svoje f34aštièky s èarovným nápojom. Gogo ešte naberá do p34úc mohutnú dávku vzduchu pod stropom miestnosti, tá je však už o malú chví34u celá zaplavená vodou. Jedine jeho

zrak momentálne ukazuje kam chodba vedie, pretože lampáš už dávno zhasol. Gogo teda ako prvý odhodlane vpláva do tmavého otvoru a pokúša sa ním plávať. Zaplavená chodba však pokračuje a stráca sa niekde v šere. Gogo naberá posledné sily a jeho mohutné paže sa snažia vymaniť zo zovretia chladnej vody. Siahla až na dno svojich síl a stále pláva ďalej, zanechávajúc za sebou už dobrých 200 stôp vzdialenú miestnosť. Koniec chodby sa však neblíži a Gogo sa začína topiť. Jeho mohutné telo sa chvíľku ešte skrúca v posledných kônoch, avšak následne však pomaly klesá ku dnu. Medzitým sa štyria dobrodruhovia poslepiačky pokúšajú iba pomocou hmatu dostať niekam ďalej. Nevedia koľko im zázračný nápoj ktorý vypili umožní dýchať pod vodou a tak sa snažia dostať z tohto tunela čo najskôr. O pár minút na to niekto náhodne vrazí do vznášajúceho sa tela polo orka a tak ho ťahajú pod vodou za sebou. Po krátkom čase, sa im videnie začína zlepšovať. Z tmy sa stáva pološero, z pološera svetlo. Podvodný tunel končí niekde pri svetle. Za krátko nato už prvý Isa vynára hlavu a zisťuje, že pod kruhovej kamennej steny okolo seba a lana ktoré vedie kamsi nahor sa nachádzajú niekde v studni. Pokúša sa teda vyliezť po lane nahor. Medzitým doplávali ostatní s Gogom ktorého ťahali a snažia sa mu nejakým spôsobom zachrániť život. Alderik mu za pomoci posledného kúzla liečenia navracia život a Gogo ostáva v bezvedomí avšak dvíhajúca sa hruď značí, že opäť dýcha. Druhovia si vydýchnu ale krátko nato padá z výšky na nich Isa, ktorému sa pri šplhaní šmykli ruky. Náraz opäť potopí Goga pod vodu a chvíľu trvá, kým sa im podarí jeho telo dostať nad vodu. Záchranná operácia sa teda opakuje. Isovi a Alderikovi sa darí nakoniec vyšplhať zo studne a za pomoci kladky kúky na oske vyťahujú von aj ostatných. Bezvládnemu Gogovi sa síce snaží naliať. Isa do krku liečivú vodu, ta už avšak stratila svoj účinok mimo miestnosti s fontánkou kde vedela liečiť. Gogov stav to nijak nezlepšilo, práve naopak, ale na poslednú chvíľu sa im podarí naliať mu do hrdla liečivú fľaštičku zakúpenú u kôza v chráme. To nakoniec zaberá a Gogov stav je stabilizovaný natoľko, že pomaly otvorí oči a prerývane dýcha. Od únavy sa zvalí skupina na zem a zisťujú, že sa nachádzajú na nádvorí hradu pri studni. Kriedou popísaná studňa im hneď pripomenie, že tu zanechali malého chlapca, ktorý tu však nie je.

Na zemi sa všade prikrývka a kus kriedy, chlapca nikde navôkol nevidno. Družina spozornie avšak žiadne nebezpečenstvo nezazrú. Dajú teda Gogovi vypiť aj posledné liečiace nápoje a vydajú sa cestou z hradu, aby si oddýchli v priľahlej krčme „U starého elfa“. Ako prechádzajú klenbou brány, všimne si ešte Zjaec nápisu na strope „Vojdi kto si bez viny“ a obzrie sa cez rameno na spúšť na nádvorí. Smutne sklopí pohľad. O malú chvíľku nato si uvedomia, že z hostinca, kam sa poberajú z komína stúpa dym. Utešujú sa myšlienkou, že pravdepodobne sa tu na nich rozhodol počkať Camarin, chlapec, ktorého vytiahli zo studne. O chvíľu na to ako prechádzajú okolo okien a nazrú dovnútra zazrú chlapca ako sedí priviazaný na stoličku a v miestnosti sa nachádza zopár tmavých postáv. Neskoro si však uvedomia, že sa mali zakrádať a jeden z banditov, ktorí vonku vykonáva svoje potreby ich zazrie. „Ale, ale, ale! Kohože to tu máme!“ huláka bandita tak, aby ho bolo počuť až do vnútra, na čo o chvíľu nato je vonku aj zostatok skupiny. „Partička nejakých usmrkancov si asi vyšla na výlet“, robí posmešky jeden z nich, podľa stavby tela a výzoru možno veliteľ. Skupina banditov vyzerá pomerne nebezpečne. Dvaja mohutní v brnení navlečení bojovníci, za nimi menšie postavy výzorom Zjaeca a na konci domu muž zahalený plášťom s výzorom učenca. Ranená a unavená družina si v duchu nadáva za malú ostražitosť, ale nie je už cesty späť. „Pozrite sa“ hovorí Isa. „Dáme vám 100 zlatých ak nás necháte na pokoji“, snaží sa zúfalo jedna. Vodcovi skupiny sa mihol v oku nejasný záblesk a odhodlaní odpovedá: „Ach áno, 100 zlatých, veď mi si ich už vezmeme sami, nemusíte sa obťažovať usmrkancí“ a hlasito sa zarehoce. Jeho skupina ho napodobní a ako na povel naraz všetci stíchnu. „Zabite ich! Hneď!“ rozkáže veliteľ a ukáže mečom na dobrodruhov.

Začína sa súboj. Tajomná postava v plášti dvihne ruku a skôr ako niečo stihnú podniknúť už mumle nejaké zaklínadlo. Zrazu sa družiny zmocní divný pocit a Krakonoš padá ako podtýk k zemi. Prekľaknutí sa obzerajú čo sa deje, avšak ten si len spokojne odfukuje a pomaličky začína chrápať. Medzitým sa do seba pustia bojovníci. Isa, Gogo aj Alderik sa ohľadujú svojimi zbraňami, zatiaľ čo sa Zjaec snaží zobudiť Krakonoša. „Vstávaj ty banda lenivá, lebo ti nakopem tú tvoju čarodejnú ruku!“ volá na zúfalo. Ten o chvíľku malátne vstane a boj prepukne naplno. Zlodej a kúzelník strieľajú zo svojich zbraní a traja bojovníci sekajú a mávajú okolo seba ťažkými zbraňami. Tajomná postava však zosiela zakaždým nejaké podivné kúzlo a z jej ruky vystreľujú fialové záblesky. Tie zrania Isu a Zjaeca tak, že sa ledva držia na nohách, avšak nakoniec skupinu banditov porážajú a unavení na smrť padajú k zemi. Zatiaľ čo Zjaec prehľadáva mŕtve telá, odviaže a utíši Alderik chlapca vo vnútri. Zjaec nachádza u družiny záhadný list: „Malagar, nejaká skupina dobrodruhov, ktorá nedávno dorazila do Nového Ostrohu sa začína motať okolo našich záležitostí. Posielam ti 500 zlatých ako odmenu za to, že sa ich nadobro zbavíš. Nesklam ma. V.“. Okrem listu nachádzajú aj vaček s 500 zlatými a malý zlatý prsteň. Spolu s ich zbraňami vchádzajú dovnútra hostinca, kde sa chystajú stráviť nadchádzajúcu noc a obnoviť svoje sily pred cestou naspäť do Nového ostrohu. Isa si so slzou v oku pri pohľade na odtrhnutý povraz spomína na to, že tu pred pár dňami nechal priviazaného svojho oslíka. Divoké okolie sa pravdepodobne postaralo o jeho rýchlu smrť. Zabarikádujú teda vchod i okná, nanosia drevo do krbu a Isa zostávajúci na strážii a ošetruje spiacu družinu. Noc až na obiehajúcich divokých vlkov, zavíjanie a škriabanie pod oknami prebehne pokojne a skupina sa budí do krásneho snežného rána. Alderik pred hostincom v žiari slnka kľaká a prenáša modlitby k svojmu bohu, zatiaľ čo sa skupina rozhodla najesť. Neskôr na to ošetrí svoje zranenia a vydajú sa do Nového Ostrohu.

Po zhruba 4 hodinách putovania prichádzajú do mestečka a vydajú sa priamo za Heroltom, zástupcom panovníka. Tomu rozpovedajú svoj príbeh a podrobne vylíčia nebezpečenstvá a útrapy ktoré podstúpili. Podajú mu hlásenie o stave Polmesaenej hlásky a ten im podľa dohody vyplatí každému po 50 zlatých a povolenie podniknúť v miestnom kraji. Alderik nechá chlapca na hrade kde bude oň postarané a sám opúšťa so želaním dobrého družinu smerom k miestnemu chrámu. A keďže sa blíži spln, kedy sa majú stretnúť s Benediktom v kréme „Medová Medovina“, rozhodnú sa tam utrátiť nejaký obnos z ešte nadobudnutého pokladu.