

Výprava na hrad Vinittis (#3)

Príspevok pridal elwe
Piatok, 04 máj 2007

Otrasená skupina dobrodruhov pokračuje hlbšie do tmavého podzemia jaskyne a v úseku kde sa steny rozširujú tak odhalí svetlu lampáša dve mätve telá goblinov. Pod³/₄a ich stavu tu neležia dlho, avšak jednému z nich chýba dolná časť končatiny, ktorá pravdepodobne skončila v zuboch mohutnej zombie. O kus ďalej sa však jaskyňa zužuje do tak úzkeho prechodu, že je družina nútená postupovať po štyroch, ťahajúc si batožinu za sebou. Ešte si ani nestihnú poriadne nasadiť batohy s vybavením a Gogo už ukazuje na mätvolu človeka doslova prišpendlenú k bočnej stene oštepom. Pri pohľade na nedávno vyhasnutý život zbystria a opatrne sa rozhládajú. Z tmy k nim však dolieha iba tiché kvapkanie vody kdesi v diaľi.

Po pár krokoch za prvou zákrutou z tmy vyrazia dvaja útočníci. Stav ich telesných schránok a kolísavá chôdza poukazuje na stretnutie s ďalšími nemäťvymi bytosťami. Tento stret sa stane pre družinu skoro osudným a zdolávajú zombie iba za cenu vysokých strát. Väčšina skupiny je ťažko ranená a nebyť úteku kúzelníka, skončil by tak ako teraz ležiace šedé telá na kamennej podlahe podzemia. Neďaleko od miesta boja sa chodba zmenšuje a končí okovanými dverami. Rozhodnú sa preto rozložiť tábor a dočerpáť síl. Potom ako zjedia časť svojich zásob a uložia sa k spánku, skúša hraničiar Isa svoje liečebné praktiky. Obväzuje kusom látky krvácajúce rany a utiňuje bolesť spiacich bojovníkov. Fľaštičiek s čarovným nápojom liečenia ubúda, napriek tomu im dodávajú spolu so spánkom dostatok síl a odvahy postupovať ďalej.

Za zaseknutými dverami je možné začať zavíjanie, no skupina sa napriek tomu pokúša dvere vyvaliť. Na piaty krát staré drevené dvere nakoniec povolia a mohutné telo polo orka Goga preletí dovnútra. Závan vetra skoro uhasí Krakonošom nesený lampáš, ten tomu však zabráni a po pár krokoch príde do malej okrúhlej miestnosti. Miestnosť sa odpája od hlavne vedúcej chodby a na podlahe v jej strede dominuje akýsi masívny neprivretý poklop. Keďže cez medzeru v podlahe nie je nič vidno, rozhodnú sa do tmavej hĺbky otvoru vhoďiť zapálenú fľašu. Tá padajúc do hĺbky sa im nakoniec stráca v temnote. Debatujúcu družinu z rozhovoru vytrhnú nečakané zvuky. Blížiaci sa lomoz z ústia tmavého otvoru donúti skupinu zaujať obranné postavenie. Náraz zospodu masívneho kamenného bloku je silný, avšak váha poklopu niekedy stovák libier zostane na svojom mieste. Cez medzeru v podlahe sa vystrčí obrovská čierna končatina mohutného pavúka švihajúc naprázdno vzduchom. Napriek tomu že sa cez otvor v podlahe prestrčila len jej časť je neskutočne rýchla a skupina si nechce domýšľať čo by sa stalo, ak by poklop nebol na svojom mieste a ozrúta by sa dostala von.

Obrovský pavúk sa k nim síce nemôže dostať ale tri menšie exempláre sa cez otvor pretlačia bez problémov a zaútočia na skupinu. Bitka však končí rýchlo napriek tomu, že Isa skoro končí zamotaný v pavučine. Vystrašená skupina radšej rýchlo opúšťa miestnosť a pokračuje chodbou ďalej. Prichádzajú na rázcestie a jaskynná chodba tu tvorí križovatku. Pretože pri naštartovaní nezačujú nič podozrivé, rozhodnú sa na odporúčanie kúzelníka pokračovať chodbou vpravo. Tá onedlho vyústi do širšieho koridoru a Isa si na poslednú chvíľu všimne nejakú zvláštnosť v strede podlahy. Na jeho odporúčenie hobit Zjaec skúma podlahu a podarí sa mu odhaliť skrytú pascu. Nevie síce čo by sa stalo po jej spustení, pravdepodobne sa jedná o prepadisko, preto sa mu skupina radšej širokým oblúkom vyhne a pokračujú po chodbe smerom na sever. Tu sa chodba opäť rozdelí a po ceste vpravo onedlho príde do časti, kde sa steny zdajú byť opracované, avšak zničené a spálené od ohňa. Nie je ťažké si domyslieť, že tu pred časom zúrila bitka a obrovský oheň ktorý tu nakoniec vypukol spôsobil zosypanie niektorých častí chodby.

Chvíľková nepozornosť skupiny prezerajúc tú spúšť navôkol spôsobí, že na nich zaútočí číhajúci Ghúl v tej najnevhodnejšej chvíli. „Ghúúú!“, kričí prešaknutý kúzelník ukazujúc trasúcou sa rukou k záhadnému stvoreniu. Skupina neváha a bojuje s plnými silami. Pohryznutie Ghúlom v boji má za následok dočasnú paralýzu bojujúceho Isu a nebyť jeho spoločníkov, príšera by si teraz istotne pochutnávala na špiku jeho kostí. Spoločne však monštrum porazia a vyčerpaní dopadajú na zem. V miestnosti, odkiaľ vybehol útočník nachádzajú napol zožraté a ohlodané ľudské telo. Okolité chodby a miestnosti vyzerajú byť obrovským žiarom ohňa zničené a zavalené. Vydajú sa preto po chvíli oddychu ďalej. Vrátiť sa na rázcestie a pokračujú jaskynnou chodbou vpravo, tá sa kľukatí a mierne stúpa až pokiaľ nemíňajú malú tmavú miestnosť. Vyzerá byť prázdna ale ako náhle do nej vstúpia od stropu sa oddelí kadeľ vyplašených netopierov a družina inštinktívne seká okolo seba zbraďami. Jeden z netopierov ťahko zraní Isu na tvári, ale ostatní odlietajú. Isa si ako

zadosť uenie berie matveho netopiera a so slovami „Jedla nie je nikdy dosť“ si ho vkladá do batohu. O kúsok ďalej narazia na zamrežovaný koniec chodby. Cez mreže je vidieť malú miestnosť naproti ktorej je podobná chodba s mrežami, ale z oboch bočných strán vyzerá byť miestnosť prístupná. Gogo sa ešte pokúša masívne mreže vyraziť, ale jeho snaha má za následok iba narazené rameno barbara. Budú teda musieť nájsť inú cestu.

Skupina sa vráti na úvodnú križovatku a tento krát sa vydávajú po severnej ceste. Podobne rozširujúca sa chodba naznačuje prítomnosť pasce, zlodej ju však tento krát nájde a skupina pokračuje bezpečne ďalej. Krátka zastávka na doplnenie oleja v lampášoch a o chvíľku prichádzajú k spomínanej miestnosti z boku. Otvorená mreža im dovolí vstúpiť. Na Goga, ktorý vchádza ako posledný však ešte hneď s chápateľmi padá zo stropu.