

Do draèej jamy (#39)

Príspevok pridal elwe
Streda, 23 január 2008

O rýchly únik Krakonoša a Isu sa postaral èarodej svojim mocným kúzlom premiestòovania sa z miesta na miesto. Takmer okamžite sa obaja zhmotnili kus cesty odtiaľ v lese. Keiže býkovi jeho obe• zmizla pred nosom vrátil sa stráži• na pozíciu pred vchodom do jaskyne.

Vo vnútri jaskyne medzitým zúril boj. Múmie snažiace sa uniknú• pred spravodlivým hnevom boha slnka, ktorý na nich uvrhol jeho pokorný služobník svätým symbolom Pelora sa zmietali uväznené v mohutných chápadlách vyrastajúcich zo zeme ale bezvýsledne. Drtené ich silou omotávajúce svoje obeť znova a znova dali dostatoèný priestor a šancu zaútoèi• dvom druhom v zbrani – Mardukovi a Bushidovi. Nemohli sa však ani jeden priblíži• na krátku vzdialenos• aby sa aj oni nestali obe•ou väzenia èarodejovho kúzla. Bushido tak aspoè vrhá hviezdice po najbližšej z nich. Ako náhle však kúzlo vyprchalo oslabené múmie sa opä• vrhajú do boja. Naš•astie pre oboch dostatoène oslabené na to, aby boj rýchlo ukonèili vo svoj prospech. Po boji si Bushido všimol v miestnosti nenápadnú páku, no neodvažujú sa s òou sami dvaja manipulova• a odchádzajú smerom von h•ada• ostatných èlenov družiny.

Vonku sa medzitým Gorgona vracia na svoje miesto. Na scéne sa ale neèakane objavuje posledný èlen Kriss a to práve vo chvíli kei Kriss a Krakonoš utekajú pred býkom. Vydal sa po stopách druhov dnes ráno a zastihol ich v skutoène nepredvídateľnej situácii. Ostáva preto leža• neñaleko v tráve a èaká èo sa bude dia• ĩalej. Po tom, ako sa Krakonoš a Isa ocitnú mimo dosah nebezpeèenstva, ich sebadôvera rastie takmer exponenciálne. Krakonoš zosiela na Isu kúzlo lietanie a ten letí vpred pomsti• svoj hanebný útek sadami šípov zo svojho luku. Krakonoš opatrnejší na seba zosiela kúzlo neviditeľnosti a tiež sa snaží vráti• naspä•. Po chvíli si Kriss všimne prilietajúceho Isu ako mieri k stromu a usádza sa na vysokej vetve z ktorej, ako neskôr plánoval spustí smrtiacu späšku šípov na pancierového protivníka. Kriss neváha a pridáva sa. Lezie na strom za Isom a prekvapený Isa ho rýchlo uvíta a naèrtne plán. To už si však oboch skamenených nominantov všima Gorgona. Behom sa rúti k stromu a vráza doò. Jej mohutné kovové telo zatrasie s aj tak silným stromom ako si obaja vybrali. Kriss sa snaží nemyslie• na to, èo by sa stalo pokiaľ by si k posedu vybrali strom tenší. Napriek dobrému posedu náhoda chcela, aby sa Isa zošmykol zo svojej vetvy a letí dole. Kriss ho však bezpečne zadrží a Isa si pri poh•ade nadol evidentne vydýchne. Nie je však jediný kto si v krátkom èasovom úseku vydýchne.

Rozzúrená Gorgona, ktorej už medzitým stihol Isa posla• zopár dobre mierených rán lukom sa oprie prednými kopytami o strom a vydýchne z nozdier silný závan zeleného jedovatého oparu. Ako hustá zelená hmľa rozptyľuje sa táto do všetkých strán, prelieva sa ponad konáre, obopína kmeò stromu, klesá k tráve l stúpa ku korune stromov zároveò. Mohutný oblak ktorý tak vznikne strávi do svojich útrob aj Krissa a Isu. Tí prekvapení zatajujú dych no bezvýsledne. Lepkavý opar im dolieha na pokožku a tá okamžite tvrdne. Nestaèia zo seba vyda• ani hlásku údivu, bolesti, prekvapenia èi strachu a ich telá zrazu skamenejú. Obaja hranièiari, späty s prírodou umierajú bok po boku v prírode a to priamo na strome. Básnik by túto scénu nazval romantickou, no Krakonoš ktorý toto vidí na vlastné oèi strašlivou. Býk stojaci pod stromom v tejto chvíli by situáciu popísal pekne skurvenou, pretože dvesto libier kameòu mu práve letí v ústrety nadol a bezpečne si nachádza miesto na býkovom chrbte. Bežného smrteľníka by zarazil tento náraz isto aspoè dvadsa• palcov do zeme, nie však kovové mohutné zviera. To zranené pádom kamenného bloku ktorý bol kedysi Isom odchádza spä• k jaskyni.

Naneš•astie práve v tom èase jaskyòu opúš•ajú Marduk a Bushido. Bushido si všimne posledné zlomky èasu Isovho života a jeho ústa samovoľne vydajú ston, nieèò ako: „A kur...“. Býk zaèuje poznámku a všimne si nové postavy. Na nich sa nasledujúce minúty bude snaži• vylia• svoj hnev z pádu •ažkého kameòu, to sú tie obeť, ktoré rozdupe svojimi kopytami. Bushido s Mardukom majú však na situáciu iný názor. Obratný a rýchly mních s kòazom zakutým do panciera sa vrhnú nebezpeèenstvu v ústrety a èoskoro ho zdolávajú. Mätva Gorgona padá k zemi.

Krakonoš prichádza k obom preživším druhom a dumajú ako naložia so svojimi skamenenými druhmi. Nevedia však ako ich vráti• medzi živých a preto ich kamenné postavy premiestnia k jaskynnému vchodu. Po chvíli nad stratou druhou preváži

zvedavosť a zodpovedný pán M., chýbajúci a zajatý Barón, to všetko môže skrývať táto jaskyňa. Rozhodnú sa teda, že skúsia ešte kus cesty dovnútra jaskyne preskúmať. Vydajú sa napravo a v malej miestnosti na nich zaútočí zvláštne tmavé stvorenie. Zaskočený nepriateľ našťastie nestíha použiť vražedné schopnosti ktorými disponuje a druhovia tak skolia toto monštrum skôr ako sa stane niečo nečakané. Družina to netuší, ale práve v tejto chvíli sa k nim konečne obrátila šťastná tvár. Bodak je výnimočne silný nepriateľ.

Podzemie v tejto časti končí a rozhodnú sa preto pokračovať v tmavej miestnosti kde predtým pobili múmie a kde našli malú nenápadnú páku. Tú zatahnu a ona im odhalí chodbu kamsi do útrobov kopca, do hustej tmy. Krakonoš po chvíli mumľania zošle na Bushida mocné kúzlo umožňujúce mu vidieť aj v tme a Bushido sa snaží potichu nepozorovane dostať napred a zistiť čo ich tam čaká. Ako sa neskôr ukáže, nápad to je vskutku dobrý. Po chvíli sa chodba rozširuje a odhaľuje tak veľkú miestnosť v jej rohu Bushido zazrie menšieho kosteného draka a oči sa mu rozšíria strachom. Na chvíľu prestáva dýchať v panike aby ho obluda náhodou nezapočila. Tá však spí a votrelca si nevšimá. Potichu sa vráti nazad a druhov varuje. „Prečo, rýchlo prečo, drak!“ popisuje obludu a všetci zdesene opúšťajú jaskyňu. Ako ďalej? Aký je plán? Čo podnikneme ako ďalší krok? Dohadujú sa traja členovia hodný kus ďalej v lese. Napokon sa dohodnú na nasledovnom. Prespia tu a pokúsia sa na druhý deň poraziť zlé stvorenie vlastnými silami. Oslabení o dvoch druhov sa pokúsia čeliť drakovi. Dostalo bolo útrap od tajomnej postavy reprezentujúcej pána M. dostalo utrpenia, hodľajú mu čeliť. Na druhý deň vojdú potichu a opatrne do jaskyne. V miestnosti s pákou pred silnou príšerou použijú Marduk aj Krakonoš svoje podporné kúzla. Ich repertoár sa zdá byť nevyčerpatelný ako zosielať jedno za druhým. Bushido sa pred nimi mení, zvažuje, rozmazáva, obaľujú ho ochranné aury a posvätenia, tak isto aj Krakonoša a Marduka. Posledným požehnaním je log rumu. Je čas vyraziť.

Bushido sa opatrne približuje chodbou. Príšera opäť spí. Majú obrovské šťastie a budú tak možno pravdepodobne využiť moment prekvapenia. Bushido sa zakradne až tesne za obludu a zaútočí. Jeho päste dopadajú na draka tvrdo takou rýchlosťou, že náhodnému pozorovateľovi by sa javili ako rozmazané. „Za Dižodu!“ kričí mních a neprestáva útočiť. Drak, napriek tomu, že je mláďa sa vztyčí a pred Bushidom sa zjaví v plnej svojej ozrutnosti. To už chodbou vbiehajú Marduk a Krakonoš a od vchodu sa snažia zosielať silné kúzla na zničenie nečistého stvorenia. Krakonoš domuľá akési silné kúzlo a z jeho rúk vytryskne spaľujúci oheň. Ten však ako sa zdá nezraňuje príšeru a tá začína bojovať. Je však zaskočená silou prvého úderu a jej útoky sú nepresné a neúčinné. Marduk ani Bushido nelenia ani zlomok sekundy a vrhajú sa na draka všetkou svojou silou. Tak tvrdému, zúrivému rozhodnutiu a útoku nedokáže čeliť ani drak. Jeho prelámané kostené údy o chvíľku dopadajú na čiernu hlinenú zem. Traja druhovia stoja nad mŕtvym drakom ako komando smrti. Dokonalé víťazstvo - hodné rytierov.

V miestnosti po sa však nachádza ešte čosi iné. „Teleportovaná brána“ prehovorí napokon múdro Krakonoš. A po krátkom skúmaní dodáva: „Pravdepodobne jednosmerná“. Ako ďalej? Vojdú druhovia hnaný pomstou pánovi M. alebo záchranou Baróna dovnútra?