

DRAKKAR

INTERNETOVÝ ČASOPIS O RPG

64. ČÍSLO - ŘÍJEN 2017



OBSAH 64. ČÍSLA

Comics

- 4** **Bezmenný hrdina „boubaque“**
Díl XXX. *Co růží zvou ...*

Promo

- 5** **Neviditelná kniha: Svět nejen pro Dračí doupě**
Martina Magdová
Cesty do záhuby dlážděné čistými úmysly. Jiskry naděje tam, kde byste je nejméně čekali. Protivníci, kteří jsou vám podobnější, než byste byli rádi. Obtížná rozhodnutí. Morální dilemata. Intriky a emoce. Tragédie a triumfy. Vítejte v Taurilu.

Literatura

- 8** **Věda ve službách SF: Nejextrémnější planety, jaké známe ... nebo spíše neznáme**
Julie Nováková
Zejména díky kosmickému teleskopu Kepler, ale i mnoha dalším vesmírným i pozemním pozorovacím programům, dnes známe několik tisíc planet obíhajících kolem cizích sluncí – jednoho, dvou, více i žádného – a další tisíce kandidátních exoplanet čekajících na potvrzení. Dnes se ale vrátíme takříkajíc ke kořenům. Podíváme se na první potvrzený objev exoplanet, který před čtvrtstoletím překvapil vědce i laiky. Naším cílem jsou pulsarové planety.

Hra o trůny: Ve stínu velké zdi

Argonantus

O Hře o trůny bylo napsáno dost. Pokud chci přinést do Citadely učenců další sovy, dělám to hlavně proto, že s většinou doposud vysloveného nejsem spokojen. Vynasnažím se příliš neprozrazovat děj těm, co to ještě neznají, případně ho znají pouze část; nicméně částečným spoilerům se asi nelze vyhnout.

Povídka

- 18** **Nedobytná pevnost, nemáte-li Sacnoth**
Lord Dunsany
Přeložil Josef „Faskal“ Novák

ÚVODNÍ HAIKU

**Snáší se z nebe,
aby skryl zlatavou zem,
zpozdilý návrat.**

Drakkar je internetový sborník článků o RPG hrách, založený na jaře 2007. Každé dva měsíce vyzýváme vás, čtenáře, abyste nám posílali své články. K těm poté dostanete komentáře od dvou různých spolupracovníků časopisu a budete mít čas jejich návrhy zpracovat, pokud to uznáte za vhodné. Nakonec finální verze článků podrobíme korekturám, zasadíme do slušivého kabátku a vydáme jako PDF dokument.

Na tomto místě bychom chtěli poděkovat všem z vás, kteří jste kdy přispěli vlastním článkem. Bez vás by se tento projekt nemohl nikdy uskutečnit.

Uvažujete-li o tom, že byste také začali v Drakkaru publikovat, srdečně vás zveme do [našich organizačních diskusí](#).

připravil boubaque

Comics

BEZEJMENNÝ HRDINA



Díl XXX. Co růží zvou ...

boubaque'17

napsala Martina „Sparkle“ Magdová Promo

NEVIDITELNÁ KNIHA: Svět nejen pro Dračí Doupě

Cesty do záhuby dlážděné čistými úmysly. Jiskry naděje tam, kde byste je nejméně čekali. Protiivníci, kteří jsou vám podobnější, než byste byli rádi. Obtížná rozhodnutí. Morální dilemata. Intriky a emoce. Tragédie a triumfy.
Vítejte v Taurilu.

Co je Neviditelná kniha?

Letos na Vánoce vyjde v nakladatelství Mytago první příručka k novému oficiálnímu světu pro DRAČÍ DOUPĚ II a jiné RPG hry. Svět se jmenuje Neviditelná kniha a příručka bude zaměřená na výšeč světa, jižní část kontinentu Tauril. Součástí knihy budou nejen obecné informace o Taurilu, ale také zápletky, cizí postavy, mapy, náhodné tabulky a další pomůcky určené Pánům jeskyně (nebo Průvodcům hrou či jak si je nazvete).

Cílem projektu je představit svět, který je přátelský příběhovému hraní, podporuje role-playing, hraje na vážnější notu a klade otázky k zamyšlení. Ze známých fantasy světů by se Neviditelná kniha dala asi nejvíce připodobnit

k DRAGON AGE, je nicméně možná ještě více než fantastikou inspirována skutečnými historickými událostmi a naším světem, jehož problémy a výzvy jsou převedené do kulis pseudostředověkého fantasy. Jinak řečeno, snažili jsme se vytvořit svět, ve kterém se budete poznávat.

Jak a proč to vzniklo

Neviditelná kniha vznika původně někdy kolem roku 2012 jako moje domácí kampaň. Hlavním impulsem pro její tvorbu bylo – kromě chuti mých hráčů něco hrát – to, že jsem se nedlouho předtím potkala s několika hráči RPG, kteří mi nezávisle na sobě řekli něco ve smyslu: „Fantasy? To už nehraju. Z toho už jsem vyrostl. Já teď hraju ty věci, které jsou o roleplayingu, o příběhu a tak.“

Tahle prohlášení mi byla silně proti srsti, protože sakra, proč by se středověké fantasy mělo vylučovat s příběhovým hraním? Kde je problém? A tak jsem se rozhodla, že zkusím vzít schválně to nejvíce „banální“ fantasy prostředí, které dokážu vymyslet, a vytvořím v něm pro své hráče kampaň, která bude hodně o silném příběhu, zvratech a vztazích. A vznikla první taurilská kampaň. Tehdy ještě Thurenské království nemělo svoji kouzelnou mlhu ani krevní pečetě, Agol Zar neměl draky a Kalus inteligentní kočky. Byly to veskrze obyčejné, generické fantasy země. A víte co? Mně to vůbec nevadilo. To, co pro mě bylo důležité, bylo, aby v tom byly kvalitní cizí postavy se zajímavými tajemstvími a zapeklitými problémy, a aby interakcí

hráčských postav s nimi vzniklo něco emočně silného. A to se, aspoň soudě podle reakcí mých hráčů, dařilo.

A když jsme zhruba o dva roky později tu kampaň dohráli, přišlo mi to líto, protože jsem si s tím dala ohromnou práci, a měla jsem pocit, že to fungovalo, že to bylo dobré, že to hráče bavilo a i mě. Tak jsem sepsala několik dobrodružství z této kampaně a hodila je na RPG fórum. K mému překvapení se zalíbily a po nějaké době jsem byla oslovena autorským týmem DRAČÍHO DOUPĚ II, zdali bych nechtěla Tauril sepsat jako oficiální svět pro DRAČÍ DOUPĚ II.

A tak se Tauril postupně rozrostl o další tři členy autorského týmu a vyvinul se ve svět s názvem Neviditelná kniha, jehož je kontinent Tauril součástí. A visel na nás úkol přetavit ona dobrodružství do ucelené příručky, která bude využitelná širším okruhem družin, a obohatí českou RPG scénu. Tato příručka je nyní, tři roky poté, co jsme odkývali její vydání, připravená k vypuštění do světa.

Jakým jsme čelili výzvám

Cesta ke knžnímu vydání nebyla jednoduchá. Hned zkraje jsme museli činit velmi podstatná designová rozhodnutí, například to, zdali příručka bude čistě „spoilerová“, obsahující akorát dobrodružství a cizí postavy, nebo jestli tam budou i obecné informace o prostředí. S příručkou skládající se čistě z kompletních dobrodružství je totiž ten problém, že má velmi nízkou znovuhratelnost. Odehrájete ta dobrodružství, a už

tam nemáte moc nic dalšího. To jsme úplně nechtěli. Na druhou stranu, kniha plná obecných informací, které si mohou přečíst jak PJ, tak hráči, to mě taky nelákalo. Když už jsme to původně vymýšleli jako kampaň, a celé to stálo a padalo na kvalitních zápletkách, tak ty se tam prostě objevit musí.

Druhý problém s příručkou plnou jen dobrodružství bylo to, že pokud ta dobrodružství měla být aspoň trochu zapeklitá, hrát na vážnější notu a mít určitý přesah, pak je potřeba je zasadit do kontextu. Už u těch starých dobrodružství, která jsme měli připnutá na RPG fóru, nám čtenáři psali, že by potřebovali nějaké ucelené informace o státě, ve kterém se to nachází, protože spousta věcí se jim těžko představovala. Přece jen, pokud například prezentujete politické dobrodružství, ve kterém se řeší i možné svržení královny, tak by bylo dobré uvést aspoň třeba to, jestli v daném státě je panovník absolutistický, nebo jestli je omezen zákony / šlechtickým sněmem / církví a podobně, aby si hráči udělali představu, co se stane, pokud zvolí určité řešení. Tyto „nespoilerové“ informace se ukázaly být jakýmsi „nutným zlem“, bez kterého některá dobrodružství a postavy nefungovaly tak, jak by měly.

Takže nakonec jsme se rozhodli pro kompromisní řešení, a to, že v knize budou spoilerové i nespoilerové segmenty. V nespoilerových najdete informace o prostředí, ve kterém se příběhy budou odehrávat – historii, geografii, politickou situaci, důležité zájmové skupiny, hrozby ... ve spoilerových pak cizí postavy, vhled do

vnitřního života některých frakcí, nápadů na dobrodružství, příběhové střípky a další.

Jak jste možná už vyrozuměli z předchozích odstavců, tím hlavním a nejdůležitějším jsou pro nás ony spoilerové oddíly. Ty jsou tím, o co chceme českou RPG scénu obohatit: dodat PJům hromady materiálů, které nejsou lehké na vymyšlení – především cizí postavy, se kterými by hráče bavilo interagovat, a zápletky s potenciálem pro silné zvraty. Není to o tom, že bychom očekávali, že to všichni budou hrát přesně tak, jak jsme to napsali. Spíš nám jde o to inspirovat. Ukázat vzory. „Takhle stavíme prostředí my.“ I kdyby to někoho nakoplo třeba jen ve feelingu, který ta naše dobrodružství a postavy mají, pak kniha splnila svůj účel.

Nespoilerové oddíly – když už jsme zjistili, že se bez nich neobejdeme – jsme se snažili napsat aspoň tak, aby inspirovaly k dalším zápletkám, a zároveň aby byly jednotlivé části Taurilu lehce vsaditelné do jiného světa. Proto jsme například hlavní lokality popsané v knize – Thuren, Kalus a Agol Zar – neposadili na mapě vedle sebe, a jejich vztahy se zahraničím popisujeme jen velice vágň. Podobně jsme se rozhodli přistoupit k magii a rasám: jsou napsané hodně „neutrálne“, aby příliš nebránily tomu, kdyby se někdo rozhodl jednotlivou zem vybrat z Taurilu a vsadit si ji například do ASTERIONU, FORGOTTEN REALMS nebo vlastního světa.

Bohužel v tuto chvíli nedokážeme odhadnout, jací lidé si budou příručku NEVIDITELNÁ KNIHA kupovat – jestli většina budou ti, kdo budou chtít rozjet kampaň přímo v Taurilu, jak je

**NEVIDITELNÁ
KNIHA**

Neklidný Tauril

Svět pro hry
na hrdiny

v knize napsaný, nebo to budou spíš lidé, kteří si z příručky „vyzobou“ konkrétní zemičku nebo jen frakci či postavu. Právě proto, abychom neudělali příručku nepoužitelnou pro jednu z těchto dvou skupin lidí, jsme základní reálie Taurilu udělali hodně kompromisně, nerušivě, genericky. Časem můžeme toto přehodnotit, až budeme vidět, jak lidé Neviditelnou knihu používají, v tuto chvíli jsme se ale rozhodli takto, a snad nám tedy ty některé generické pasáže

v nespoilerové části odpustíte – spoilerová vám to snad vynahradí.

Na co se můžete těšit

Je na čase poohalit konkrétněji, co dostanete, pokud si pořídíte příručku NEVIDITLNÁ KNIHA: NEKLIDNÝ TAURIL...

- Obecný úvod do světa, smrsknutý na málo stránek, stále však dostatečně ozřejmující prostředí, abyste měli dostatek podkladů, pokud byste se rozhodli hrát přímo ve světě Neviditelné knihy. Najdete v něm mimo jiné časovou osu novodobých dějin Taurilu a popis fantasy ras.
- Podrobný popis tří zemí: Thurenského království, města Kalus a divočiny Agol Zar. Každá z těchto zemí je jiná a ponouká k trochu jinému typu kampaní. Thuren je hodně o politikaření, Kalus o akci a Agol Zar o průzkumu, ale není to absolutní, ty země jsme se snažili psát tak, aby se ve všech daly hrát všechny tři výše uvedené typy dobrodružství.
- Nejkratší, závěrečnou část knihy, kde najdete například vzorové začínající dobrodruhy nebo rady pro vlastní úpravy světa.

Ve spoilerových oddílech výše uvedených kapitol potkáte:

- 63 cizích postav, popsaných podrobněji než na jeden odstavec,

- 54 stručných cizích postav popsaných jedním odstavcem,
- přes 50 nápadů na zápletky ve službách určitých osob či frakcí,
- přes 50 kratších „univerzálních“ zápletek a příběhových háčků pro určitou lokalitu,
- 21 náhodných tabulek, každá s 12 položkami. Ty se týkají například svátků, tajemství cizích postav, kouzelných bytostí, podivuhodných budov a podobně,
- 14 plánků pro „dungeon“ nebo venkovní akční sekvenci.

Není toho málo, že? :) Však je kniha výsledkem dlouhého snažení. Chtěli jsme dosáhnout toho, aby si v ní každý PJ našel to své – někomu se zalíbí to, jak jsme vykreslili orky, jiný si vypůjčí celé Thurenské království, někdo městskou gardu z Kalusu, kterou si vsadí do svého města a využije její postavy, potíže a zápletky, jiný PJ upotřebí hlavně mapky a náhodné tabulky. A někdo si třeba knihu pořídí, i když neplánuje vést hru, protože jej baví číst si o postavách a příbězích, a třeba o některé z nich napíše povídku. Pro nás je úspěchem cokoli, co si z Neviditelné knihy odnesete.

A co pravidla pro Dračí doupě?

Implementace pravidel DRAČÍHO DOUPĚTE II měla být původně součástí příručky, ale nakonec jsme se rozhodli, že vzhledem k tomu, že pravidla procházejí revizí a aktualizacemi, bude

lepší vydat pravidlový dodatek pro DRD II zvlášť, zdarma na webu ke stažení. Měl by se objevit souběžně s vydáním knihy na webu:

- <http://neviditelnakniha.cz>

Budeme se snažit, aby postupně přibyly na webu i implementace dalších pravidel. Zatím nechceme nic slibovat najisto, ale v jednání jsou JESKYNĚ A DRACI, FATE a DRAČÍ DOUPĚ 1.6.

Kam dál?

Chtěli byste se o projektu dozvědět ještě více? Pak už vám nezbyde než začít sledovat oficiální diskusní vlákno o Neviditelné knize na rpg fóru, nebo se připojit k [facebookové skupině](#), kde uveřejňujeme aktuality o projektu. Brzy bude také spuštěn web neviditelnakniha.cz. Další možností je potkat se s autory knihy na některé akci. Nebo nám přímo napište vaše názory a podněty mailem na [tresserhorn \(at\) post.cz](mailto:tresserhorn(at)post.cz).

NEVIDITLNÁ KNIHA: NEKLIDNÝ TAURIL vyjde v roce 2017 v nakladatelství *Mytago*, tam také najdete odkazy, jak knihu pořídit.

Tímto za autorský tým NEVIDITLNÉ KNIHY děkuji redakci DRAKKARU, že nám umožnila zde představit náš projekt, a doufáme, že to není poslední článek, který tu o něm najdete ;)

<https://www.facebook.com/neviditelnakniha/>
<http://www.mytago.cz/book/neviditelna-kniha-neklidny-tauril/>

napsala Julie Nováková

Literatura

VĚDA VE SLUŽBÁCH SF: NEJEXTRÉMNĚJŠÍ PLANETY, JAKÉ ZNÁME ... NEBO SPÍŠE NEZNÁME

Zejména díky kosmickému teleskopu Kepler, ale i mnoha dalším vesmírným i pozemním pozorovacím programům, dnes známe několik tisíc planet obíhajících kolem cizích sluncí – jednoho, dvou, více i žádného – a další tisíce kandidátních exoplanet čekajících na potvrzení. Dnes se ale vrátíme takříkajíc ke kořenům. Podíváme se na první potvrzený objev exoplanet, který před čtvrtstoletím překvapil vědce i laiky. Naším cílem jsou pulsarové planety.

Píše se rok 1991 a probíhá rutinní údržba obřího radioteleskopu Arecibo. Během ní se nedá cíleně hýbat s anténou a vědci si nemohou vybrat, na jaký kus oblohy se zaměří. Polskému radioastronomovi Alexi Wolszczanovi to nevadilo. Rozhodl se využít to, co je, a studoval tehdy naměřená data. Společně s kolegou Davem Frailem v nich objevili cosi zvláštního, co stálo za bližší prozkoumání. Rok nato vydali vědecký

článek s šokujícím titulem „A Planetary System Around the Millisecond Pulsar PSR1257“. Oznamovali v něm objev hned dvou extrasolárních planet kroužících kolem objektu, jaký stěží připomíná hvězdu, jak si ji většina z nás představí – pulsaru. Pulsary jsou rapidně rotující neutronové hvězdy vysílající silné rádiové pulsy – odsud jejich název a také jejich oblíbenost mezi radioastronomy. Jde o pozůstatky exploze supernovy, která po sobě zanechala objekt o poloměru kolem deseti kilometrů, ale o hmotnosti vyšší než Slunce. Jen si zkuste představit tolik hmoty napěchované do objemu koule menší než řada pozemských měst! Elektrony byly ze svých obvykle velikých vzdáleností od jádra vtěsnány do jader atomů, načež došlo k přeměně protonů na neutrony – proto neutronové hvězdy. Pro představu se často uvádí, že krabička od sirek plná hmoty z neutronové hvězdy by vážila zhruba tři miliardy tun.

Hvězda, na kterou se zaměřili Wolszczan s Frailem, nese katalogový název PSR B1257-12 a jde o milisekundový pulsar – rotuje neuvěřitelně rychle, v rádu milisekund. Za vteřinu se kolem své osy otočí více než sto šedesátkrát. Během krátkého času tak můžeme zachytit mnoho jejích rádiových pulsů. Tehdy v létě 1991 si ale oba vědci povšimli něčeho podivného. Pulsy k nám nepřicházely s takovou pravidelností, s jakou by měly. Co to znamenalo? Nejpravděpodobněji to, že jiný objekt gravitačně svázaný s pulsarem za něj „tahal“ svou hmotností a drobně vychyloval jeho pozici vůči Zemi, a tím i příchod rádiových pulsů. Z analýzy pulsů se ukázalo, že

objekty jsou hned dva, oběh kolem pulsaru jim trvá 25, resp. 67 dní, a mají hmotnost terestrických planet – jedna je jen o málo hmotnější než náš Měsíc, druhá několikrát hmotnější než Země. Záhy byla objevena i třetí.

Mnoha lidem bylo zatěžko uvěřit, že by planety mohly existovat u tak extrémní hvězdy. Přežily snad explozi supernovy? Zformovaly se z pozůstatků materiálu vyvrženého při výbuchu? Vznikly z hmoty jiné hvězdy, kterou pulsar pozřel a díky tomu se tak rychle roztočil? Z nabaleného mezihvězdného média? Byly pulsarem jen zachyceny, zatímco vznikly někde úplně jinde? Možností existovalo mnoho, ale odpověď pramálo; jen zlomek teorií šlo vyloučit na základě přibližné hmotnosti a dráhy planet, a nic víc než to se zjistit nedalo …

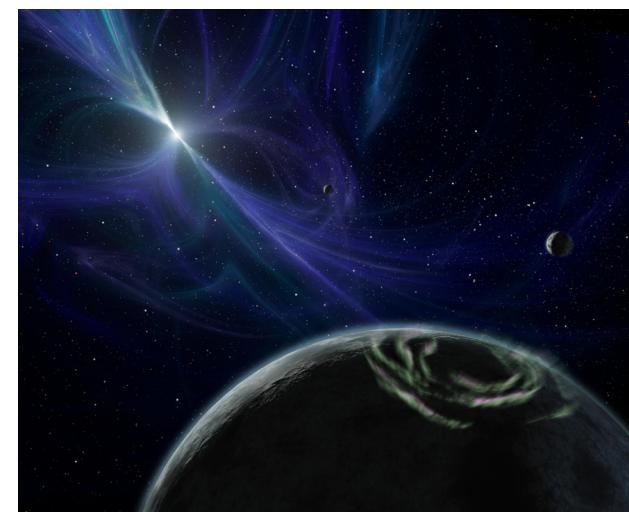
Pulsarové planety po objevu prvních planet u hvězd podobných Slunci upadly poněkud v zapomnění navzdory tomu, že postupně byly objeveny i dvě další stejně podivné soustavy, opět u milisekundových pulsarů. Letos na konci září byl dokonce ohlášen pravděpodobný objev čtvrté! Každá je ale diametrálně jiná. PSR B1257-12 má tři relativně blízké „terestrické“ planety. PSR B1257+12 je dvojhvězda – daleko kolem pulsaru a bílého trpaslíka tam obíhá planeta o hmotnosti plynného obra, která pravděpodobně vznikla právě kolem onoho bílého trpaslíka, zatímco byl ještě „klasickou“ hvězdou hlavní posloupnosti. PSR J1719-1438 má planetu také o poměrně vysoké hmotnosti, ale obíhající těsně u hvězdy. Aby se vyhnula roztrhání gravitačními silami, musí být velmi malá –

a tedy velmi hustá. Zřejmě se jedná o pozůstatek jádra bílého trpaslíka, jehož vnější vrstvy na sebe pozřel pulsar! Nakonec PSR B0329+54 má patrně terestrickou planetu obíhající v podobné vzdálenosti jako Saturn od Slunce.

Známe tedy čtyři planetární soustavy pulsarů (a každá je úplně jiná!). Není to ale pořád málo mezi těmi tisíci známých exoplanet? To víte, že je. Ale nevíme proč. Pulsarů známe pártisíc, milisekundových pulsarů něco přes 250. K většině máme dostatek dat, aby se dala spolehlivě vyloučit přítomnost blízkých či velmi hmotných planet. Mají snad planety opravdu jen čtyři z nich? Jak je to možné?

Jedním vysvětlením je, že planety v extrémním prostředí okolí pulsaru – který vysílá proud extrémně urychlených energetických částic a má také velmi silné magnetické pole – nepřejí dlouho. Může je třeba indukční ohřev zahřát natolik, aby se během milionů či pouhých tisíců let vypařily? Vyloučit to zatím nemůžeme. Další možnost je, že mechanismus jejich zformování je prostě příliš vzácný. Jak často se stane, že materiál dopravený k pulsaru – ať už je jeho zdrojem supernova, blízká hvězda či mezihvězdný plyn a prach – vytvoří dostatečně dlouhotrvající a hmotný disk s dost velkým momentem hybnosti, aby tam opravdu vznikly planety? Jsou dokonce známy dva disky kolem pulsarů, takže přinejmenším nějaké disky tam existovat mohou. Jenže jak dlouho a za jakých podmínek?

Abychom mohli zjistit, jak planety vznikly a fungují, potřebovali bychom je pozorovat – ne zprostředkováně pomocí časování rádiových



pulsů, ale přímo. Kdybychom zachytili jimi odražené světlo, vydávané teplo nebo třeba polární záře (které by mohly být extrémně silné, pokud planety mají atmosféru a silné vlastní nebo indukované magnetické pole), mohli bychom alespoň rámcově určit jejich složení. To by nám napovědělo, z jakého materiálu vznikly. Jenže všechny známé pulsarové planetární soustavy jsou více než dva tisíce světelných let daleko a je jich pouhá hrstka, což činí případné pozorování značně nevýhodným... Jsme tedy v situaci slepice nebo vejce. Co potřebujeme dřív? Najít více pulsarových soustav, aby bylo oprávněné věnovat drahocenný pozorovací čas něčemu s tak nejistým a nejspíše předem k neúspěchu odsouzeným výsledkem? Nebo strašně riskovat drahým pozorováním, abychom zjistili, proč je pulsarových planet tak málo?

Zatím se žádná nová pozorovací kampaň nechystá a nejspíše potrvá velmi dlouho, než

o planetách v soustavách pulsarů zjistíme cokoli bližšího. Ještě nejspíš velmi dlouho se v tomto případě budeme pohybovat v říši science fiction... Naštěstí se ale SF autoři pulsarům nevyhýbají. Právě naopak – Robert L. Forward ve svém *Dračím vejci* představil fascinující život přímo na povrchu neutronové hvězdy, obří počítač z tohoto tělesa ve své sérii *Odhalený vesmír* vyrobil pro změnu Alastair Reynolds. Dalo by se pokračovat dál a dál. Autoři rádi využívají pulsary – ale co jejich planety? Věnoval se jim v science fiction vůbec někdo? V novele „Galactic North“ se vyskytla pulsarová planeta právě u Reynoldse a podařilo se mi dohledat zmínky, že podobné výskytu se našly i u *Newton's Wake* od Kena MacLeoda a *Starfarers* od slavného Poula Andersona. Jsou však podobně vzácné jako samotné pulsarové planety... Na rozdíl od nedostatku pozorování ale *tohle* můžeme poměrně snadno změnit. Tak schválně – kdo se téhle výzvy chytí první? Pulsarové planety za to určitě stojí.

Pro zájemce zařazují i odkaz na rozepsaný článek o možnostech pozorování pulsarových planet. V něm najdete i rozsáhlý seznam odborných zdrojů, kdybyste se chtěli do fascinujícího světa pulsarových planet ponořit hlouběji:

[www.julienovakova.com/
pulsar_planet_spectroscopy_k-tisku](http://www.julienovakova.com/pulsar_planet_spectroscopy_k-tisku)

napsal Argonantus

Literatura

HRA O TRŮNY: VE STÍNU VELIKÉ ZDI

O Hře o trůny bylo napsáno dost. Pokud chci přinést do Citadely učenců další sovy, dělám to hlavně proto, že s většinou doposud vysloveného nejssem spokojen. Zatím jsem nikde nečetl, v čem je vlastně Hra o trůny nová, případně co je na ní tím podstatným přínosem.

Vynasnažím se příliš neprozrazovat děj těm, co to ještě neznají, případně ho znají pouze část; nicméně částečným spoilerům se asi nelze vyhnout. O posledních událostech v seriálu se budu tvářit, že ještě neproběhly.

A v poslední kapitole bude naznačeno, jak to celé dopadne, takže kdo nechce, atži vynechá.

I. Velká Zed'

Na samém začátku příběhu se dočteme o velikánské zdi, kterou postavili lidé v zapomenu-tém dávnověku na ochranu před nejasným nebezpečím ze severu.

A čtenář si řekne – aha, čínská zed'. Případně – aha, Hadriánův val.

Jenže, je třeba vzít velkou čínskou zed', už bez tak kolosální, a poněkud ji zvětšit. Délka zůstane podobná, odděluje celý kontinent... a výška dosahuje asi 200 metrů.

Pitomost, řekne si čtenář. Takovou zed' nikdy nikdo nepostavil a postavit nemůže.

No, jenže v literatuře lze stavět i nesmyslně velké zdi. Tato je obrovská. Je daleko větší, než cokoli, co přesahuje běžnou zkušenosť.

A tato podivnost se vztahuje na celou Hru o trůny. Je také nesmyslně veliká. Několikanásobně větší, než Tolkienův Pán prstenů. Mnohem větší, než Tři mušketýři včetně všech pokračování, větší než Vojna a mír, případně než Jiráskovo Bratrstvo.

Podobně jako ta zed' je Hra tak obrovská, že ji nelze dobře zkoumat z jediného místa; prostě se vám nikde nevejde do pohledu celá. Je z ní vidět vždycky jen určitý úsek. Není to příběh pro netrpělivé jedince. Nepomůže, ani když znáte celou první knihu o tisíci stranách. Nelze říci, že „dál je to stejně.“

Dojem, že takovou věc nedokáže žádný člověk vytvořit, také není úplně mylný.

Ani G. R. R. Martin to vlastně nedokázal. Protože to není dopsané, ani po více než dvaceti letech. Panu Martinovi je v tuto chvíli 68 let a je docela důvodná obava, že to ani dopsat nestačí. Seriál je v tuto chvíli podstatně dál, chybí poslední série, nicméně je to dílo dotvořené pány Benioffem a Weissem, kterým do toho Martin zasahuje jen zdálky.

Další důsledek té kolosálnosti je, že v díle jsou chyby. Na některé postavy se v ději zapomnělo a ztratily se. Některé úseky děje a postavy jsou věrnými kopiami jiných částí. Některé postavy se zjeví jen proto, aby byly vzápětí zabity. Největší problém je obrovitá trhlina mezi třetí



tí a čtvrtou knihou, kde děj pokračuje na jiném místě a s jinými postavami. Zde mnoho čtenářů odpadlo. Slyšel jsem dokonce téměř cimrmanovskou radu, že nejlepší je čtvrtou knihu vynechat a čist rovnou pátu.

Je tu zkrátka beznadějně vidět, že se plánuje během psaní. Takový Pán prstenů byl nejprve dopsán od začátku až do konce, pak několikrát opraven, a pak teprve vydán. To je obvyklý a doporučený postup. Zde se autor vyřítil vpřed, aniž by byl konec dopředu úplně jasný; a to vede ke spoustě nedůsledností a improvizací.

Seriál je v tomto směru nejen pokus celou věc dokončit, ale i opravit nejvýraznější podivnosti. Ale při tom vznikaly zase další chyby. V prvních částech vyprávění je plno sexuálních scén, které vlastně ani nesouvisí s dějem a působí velmi hloupě. Je to zaviněno řemeslnou rutinou produkce HBO; v knižním originále totiž nic takového nebylo. Později naštěstí autoři tento

nápad víceméně opustili, a pokud tam něco podobného je, pak to zjevně souvisí s dějem.

Perfektní příběh nám zkrátka nebude souzen. Je to prostě moc veliké.

II. Martin versus Tolkien

Snad u všech velkých fantazí děl se zjevila snaha srovnávat nové dílo s Pánem prstenů. Stalo se to i zde. A někteří tvrdí, že Martin je povrchní a plytký, zamazal svůj příběh spoustou nahoty a krve, aby odvedl pozornost od toho, že jde jen o pranici o moc.

Jiní zase oponují, že naopak Tolkien je náivní idealista, který nechápe lidskou osobnost komplexně a paušalizuje postavy do umělých kategorií dobra a zla.

Antagonismus těchto srovnání je z větší části omyl. Martin vícekrát otevřeně přiznal, že Tolkiena bere jako svůj vzor. Mezi jejich příběhy je ve skutečnosti mnohem víc podobností, než rozdílů; místy je to dokonce úmyslná postmoderní hra.

Místo Černých jezdců jsou tu Bílí chodci. A mají v příběhu úlohu ani ne tak podobnou, jako vlastně naprostě stejnou; jejich každé zjevení vyvolává lavinu mrazivé hrůzy. Martin při-

tom není horší stylista, než Tolkien; není třeba jakkoli slevovat. U obou lze tvrdit, že jejich nejslavnější místa v ději jsou čistokrevný horor.

Jiný případ je pozdrav *Valar morghulis*. Nemusíte být znalci Tolkienu, abyste si uvědomili, že obě ta slova jste už slyšeli.

A jsou tu ještě důležitější věci. Svět Pána prstenů je postaven na manichejské jednoduché polaritě Světla Tmy, Dobra a Zla. Všechny postavy se k tomuto dělení vymezují a bojují za jednu nebo druhou stranu. Ti zlí jsou pak vnímáni často jako umělé stvůry, podobní středověkým dáblům.

Druhý pohled ovšem ukáže, že ani u Tolkiena to tak jednoduché není; u řady postav prochází hranice dobra a zla přímo postavou, která hledá ten správný směr, a také ho může ztratit. Saruman Bílý. Správce Denethor a jeho syn Boromir. Postava, zrozená jako anděl, se může stát dáblem, jako Sauron. A naopak, postava zkažená svými činy, nakonec může přesto udělat něco dobrého, jako Glum.

U Martina tomu není jinak. Rozhodně není pravda, že by o dobro a zlo nejevil zájem, nebo že by ho nějak zrelativizoval. Odlišuje ho jen zvýšený důraz na postavy, které balancují na té nejisté linii mezi dobrem a zlem. Dalo

by se říci, že Hra o trůny je prostě plná samých Denethorů, Boromirů, Glumů a Sarumanů. Pokud Tolkienu nadchla myšlenka, že zlo může vykonat neúmyslně něco dobrého, pak je to ve světě Hry o trůny na denním pořádku; a k vidění je i opačná varianta; zlo, páchané z nejlepších úmyslů.

Příběh začíná u Eddarda Starka, připomínajícího na první letmý pohled Aragorna. Je velmi snadné si ho zařadit mezi ty „dobré.“ A tady nás Martin docela drasticky vyškolí a ukáže, že hrdinova snaha dělat ty „správné věci“ v reálném životě nemusí fungovat. Přes dobrou snahu spáchá Stark řadu chyb, které nakonec pomohou zlu. Příkladem opačného vývoje je třeba povrchní a bezohledný Jaime Lannister, který je na konci jednou z nejudatnějších postav.

Ale pokud bychom tvrdili, že postavy u Martina jsou všechny takto „nečernobílé,“ pak ani to není pravda. Existují tu i postavy nekomplikovaně dobré, velmi podobné hobitům – Samwell Tarly a jeho partnerka Gilly, což je další celkem úmyslná a přiznaná Tolkienovská licence. O dobru a zlu mají představu dost jasnou a od začátku ví, kde chtějí stát. A naopak tu najdeme postavy beznadějně zkažené od první chvíle, kterým není pomocí. Některé z nich jsou zjevně psychicky nemocné – například Ramsay Bolton nebo král Joffrey.

No, a konečně je tu i to neosobní zlo, ti Bílí chodci. Jen tu je místo temnoty zima; a místo skřetů jsou tu mrtví; ale podstata je úplně stejná. Martin má takovou sílu i na opačném pólu svého světa; oheň, spojený s draky, šílenstvím



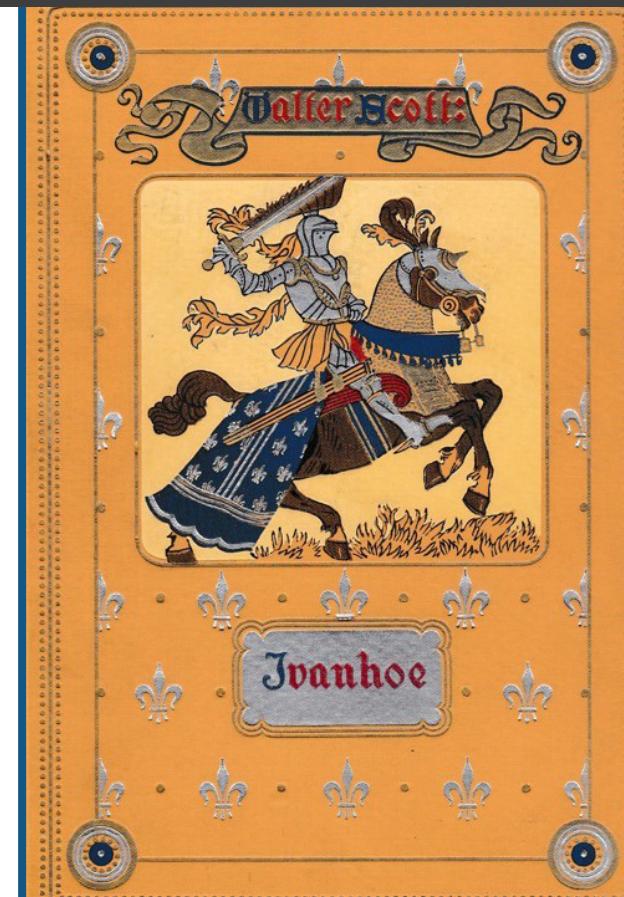
a také upalováním. Tato síla je komplikovanější a vzbuzuje různé falešné naděje; ale i zde je to síla nebezpečná a není radno jí věřit. Není těžké si vzpomenout na balrogy nebo Saurona, podobně propojené s ohněm.

A kdo by si myslel, že tohle všechno je jen taková nepodstatná ozdoba a klidně by to mohlo fungovat bez draků a zombieí, měl by si vzpomenout, že původně se to celé jmenovalo *Píseň ledu a ohně*; na *Hru o trůny* to přejmenoval až seriál, když využil název první knihy.

Shrnuto, sečteno – rozdíly Martinova a Tolkienova vyprávění jsou jemná hra důrazů; není tu žádná jasná absolutní hranice, a daleko spíše jde o rozvíjení Tolkienova modelu určitým konkrétním směrem, než jeho negace a vyvrácení. Martin je podle mne k Tolkienovi blíž, než armáda daleko povrchnějších epigonů s elfy, hobity a trpaslíky.

III. Martin versus Walter Scott

Když jsem četl první knihu celého příběhu, zaujal mne těžký, starodávný jazyk, a velmi pomalý rozjezd děje, připomínající 19. století. A potom jsem narazil na turnaj, doprovázený spoustou podrobností, co měl kdo ve znaku a kdo koho porazil. Celé to přineslo – kromě úlevy, že se na straně tří sta konečně něco děje – i docela účelné představení řady postav, přehledně porovnaných v té důležité schopnosti, jak je kdo silný bojovník. Bylo jasné, že o všech čtyřech semifinalistech ještě uslyšíme.



Nemohla mi uniknout podobnost s románem Ivanhoe, kde rovněž po stovce stran nudných podrobností propukne efektní turnaj, a zde pak vyniknou hlavní hrdinové, kterými se děj nadále zabývá. Později dojde k velikému obléhání pevnosti a skončí to božím soudem.

Podobností je daleko víc. Tradiční téma rytířských románů, urozenost, rytířské přísahy, dodržování slova, to bylo předmětem úvah i pro skotského romanopisce v roce 1814. Urozenost sama o sobě neznamená nic; důležité jsou činy.

I zde máme hrdiny bez bázně a hany, jako je sám Ivanhoe, a proti nim padouchy, jako proradný Brian de Bois Guilbert a chamtivý Front de Boeuf. Vlastně se jejich kopie ve Hře o trůny vyskytují mnohokrát. Kromě Eddarda Starka tu máme třeba Brienne z Tarthu. A na té špatné straně zjevy jako Mervyn Trant, Walder Frey a Rose Bolton, všichni dokonale zkažení na různé způsoby.

A na opačné straně feudálního světa mezi poddanými může naopak kvést zcela rytířská statečnost a ušlechtilost. U Waltera Scotta je to třeba Gurth, pasák sviní, který paralelně k turnaji rytířů svádí zápas někde v lese. Nebo loupežník a lukostřelec Locksley, čili vlastně prapůvodní Robin Hood. Když přejdeme zpět do Hry o trůny, narazíme tu dokonce i na ty loupežníky se zázračným lukostřelcem. Věrných sluhů, co oddaně provázejí pány krajinou, jako Podrick, je Hra o trůny také plná.

I když Martin snaživě demytizuje vše, co s romantismem souvisí, přesto nakonec jeho hrdinové míří naprostoto tradičním a neoriginálním směrem. Nenapravitelně zlé postavy, jako Joffrey nebo Ramsay Bolton, nečeká nic dobrého. Mohou se snažit, jak chtějí, mohou mnohokrát vyhrát a přelstít svoje soupeře, ale nakonec skončí neodvratně špatně.

Naopak hrdina, který poctivě prošel svoji soukromou křížovou cestu, plnou protivenství a utrpení, má naději dojít k velkým věcem. Trpaslík Tyrion, vychovaný rodinou k naprostému cynismu, většinou jedná tak, že by proti němu nemohl mít námitky ani sir Galahad. Je dvorný

k dámám, i když jsou to náhodou prostitutky; udatně hájí město, i když ho král nenávidí; do držuje sliby, i když jsou dané ve vězení svému vězniteli; cítí s nepřáteli, které porazil; zkrátka, je nesnadné na něm najít nějaký kaz. A k tomu všemu je ještě chytrý a sebeironický, což drtivá většina rytířů nedokáže.

Máloco je v údajně cynické Hře o trůny tak živé téma, jako starodávné hledání těch pravých rytířů. Ideál byl zbaven romantické naivity, byl oprášen od povrchního moralizování a přestal být výsadou urozených, ale tím spíše na něm vynikne to, co je podstatné.

IV. Martin versus Robert Graves

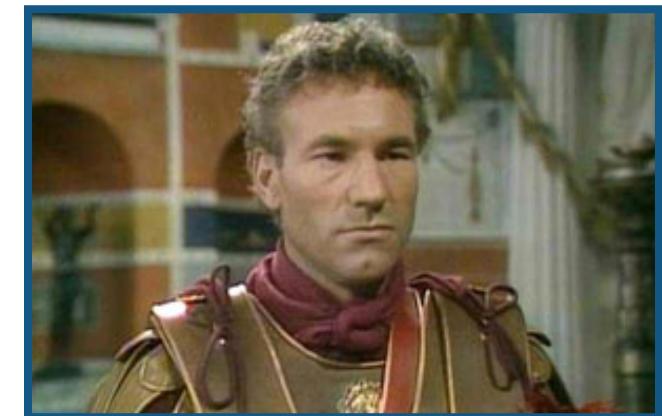
Dobре, řeknete; ale Hra o trůny, už podle názvu, není jen romantická mlátička rytířů; jsou to hlavně důmyslné šachové partie lstivých intrikánů. Něco jako dvůr římských císařů, jak nám ho popsal Robert Graves v díle Já, Cladius. A byl to, mimochodem, také slavný televizní seriál. Samý atentát a palácový převrat, sexuální orgie a jed ve víně.

Postavy římských císařů se opět až pozoruhodně podobají. Zhýralý, líný a neschopný Tíberius připomíná Roberta Baratheona. Sadistický a rozmazlený Caligula je dost dokonalý vzor Joffreyho – dokonce i podobně vypadají. Lstivá intrikánka Livia, která vraždí jednu postavu za druhou – nejradiji jedem – hodně připomíná královnu Cersei, ale ještě daleko přesněji je to lady Olenna.

Kopie římského dvora ožívá hned v základním turnaji. Zde se nám představují nikoli mistři meče, ale mistři intrik a dvorských machinací. Hlavní špion lord Varys, majitel nevěstince Petyr Baeliš, královna Cersei a její otec, lord Tywin Lannister, vrchol potravního řetězce a skutečný vládce v pozadí řady králů. Proti ministru takového kalibru si ostatní Hru o trůny moc dlouho neužijí a mohou být rádi, že setkání s podobnými postavami vůbec přejí.

I paranoidní nálada, že i když jdete na nevinnou večeři, nemůžete si být jisti, že se vůbec vrátíte, pochází z Gravesova vyprávění. Počet šílenců na kilometr čtvereční ve světě Hry o trůny vysoce přesahuje normální stav a zejména u dvora v Králově přístavišti je obtížné najít někoho příčetného. A pokud nikdo uvnitř nechystá atentát, hrozí pro změnu nebezpečí zvenku a celé Králové přístaviště je obléháno. Je s podivem, že je za takových podmínek někdo ochoten v Rudé baště vařit, uklízet a udržovat to všechno v chodu. Nejrozumnější by bylo prchat co nejdál, do míst, kde nic důležitého není.

Potíž je, že ani na venkově si moc nepomůžete. Zdá se, že ve Hře o trůny připadají na jednoho sedláka při náhodném setkání asi tak tři ozbrojení válečníci. Když si Arya stěžuje Ohařovi, že těžko mohla potkat někoho horšího, Ohař ji zcela správně ujišťuje, že určitě mohla, například jeho bratra. Osobně mám dojem, že asi úplně nejhorší ze všeho je potkat Brana Starka čili Tříokou vránu, ježto v jeho blízkosti je úmrtnost přímo děsivá. To i v trůním sále vedle královny Cersei je bezpečněji.



Pokud je často tvrzeno, že Martinův středověký svět je „realistický“, pak jeho vzorem není středověk, známý z historických monografií, ale středověk z literatury. Je to velmi podobná situace jako u Quentinina Tarantina; není to reálný svět, ale svět z nějakého jiného filmu. Je to „realistické“ proto, že to diváci nebo čtenáři poznávají; utvrzuje je to v některých zařízeních představách o středověku, totiž, že to byla samá řež a vražda, a že sejít ze světa přirozenou smrtí byla spíše kuriozita.

V. Martin versus William Shakespeare

Po stránce jazyka a technikou psaní je Martin odlišný od předchozích zmíněných vypravěčů tím, že docela výraznou část děje vypráví v dialogu. Bohatá psychologie postav je rozvíjena formou nejklasičtějšího dramatu. Není složité provozovat něco podobného na chodbách a v sálech královského hlavního města. Ale ono to

podobně funguje i na cestách, kde putují různé postavy s oblibou ve dvojcích, právě proto, aby mohli vést rozmluvy.

Lze říci, že právě v tomto umění Martin Tolkienu jasné zastiňuje a toto je podstatná kvalita, kterou do vývoje fantazie přinesl. Vedle vrcholných mýtických, osudových a hororových scén, založených na střetnutích postav, tu máme stejně skvostné dramatické dialogy. A jedno souvisí s druhým; právě v rozmluvách jsou podstatné informace o tom, kam se linie děje bude ubírat. Je proto dobré být ostražitý, co postavy říkají.

Leckdo tvrdí, že ve Hře o trůny „se může stát cokoli“ a „může zemřít kdokoli.“

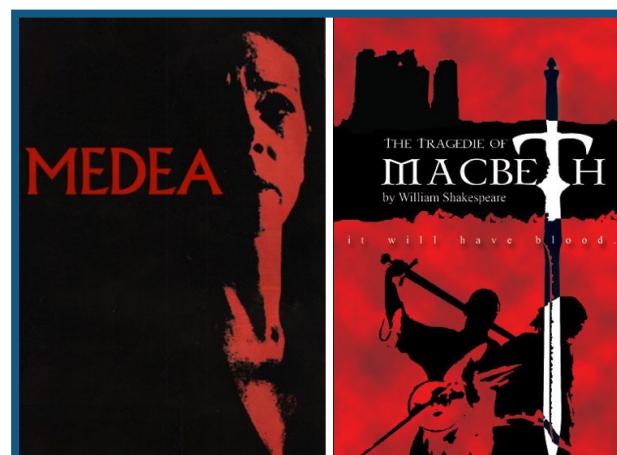
Kdyby to byla pravda, došlo by tu k největšímu možnému kacírství v dějinách literatury; popření toho, že ve světě existuje kauzalita, a že naše pozemské plahočení dává nějaký smysl. Že dobrý čin přinese odměnu a zlý čin přinese trest; že chyba přinese následek; že, zkrátka, události nejsou řízeny generátorem náhodných čísel. V takovém případě by ani nemělo smysl cokoli vyprávět. Bylo by jedno, že Eddard Stark je hloupý a lord Varys chytrý; prostě by si G. R. R. Martin občas hodil kostkou a podle toho řídil další děj.

Podle mne je to celé nepochopení zákonitostí, kterými se Hra o trůny řídí. Není to tak prosté, jako v computerové střílečce; že zlí zabíjejí ty dobré a obráceně. Funguje to na principech tradičního dramatu.

Někdo si všiml, že královna Cersei, to je vlastně Médea. A šlo by dodat, že Tyrion, to je

nová verze Oidipa. Jaime, který má zabít krále z morálních důvodů, to je přece Hamlet. A lady Olenna, která tlačí kupředu svoje potomky k moci a slávě, to je lady Macbeth.

Ve všech těchto slavných dramatech se umírá. Hodně se tam umírá. A často zemřou i ti hodní, co za to zdánlivě nijak nemohli. Přesto jejich úmrtí jasně vyplývá z děje.



Hned v první knize nás autor vyškolí na případu Eddarda Starka. Ten může působit překvapivě prostě tím, že je z podobných postav první.

Už bylo řečeno, že Stark dělá chyby. Čtenáři je to jasné i proto, že má po celou dobu podstatně víc informací, než postava. Vidí, na rozdíl od Starka, že se popravený muž Noční hlídky skutečně setkal s Bílými chodci a měl důležité zprávy. Stejně jasný je případ zabítí řezníkova syna na Královské cestě. Čtenář byl u toho a viděl, jak to bylo, Eddarda Starka nikoli, a tak se

nechá přemluvit k zabití zlovlka, který je očividně zcela nevinný.

O kousek dál je Eddard Stark zouflale osamělý, a to na dvoře plném vražedných šílenců. Král, na kterého spoléhá, se ho nikdy pořádně nezastane. Skupina neprůhledných intrikánu kolem dvora rovněž nemá jasný důvod Starka podporovat. Přesto Stark pátrá po tajemství, které jeho předchůdce zjevně zabilo, a neváhá o tom kdeko informovat. A když to odhalí, výsledek obratem prozradí největšímu nepříteli ze všech. Nejeden čtenář Agathy Christie cítil, že je velmi zle. Není překvapením, že Stark skončí ve vězení. A tady mu o něco chytřejší postavy nabízejí spiknutí. Věci spějí zjevně ke katastrofě, pro jednu nebo pro druhou stranu. Ať zahyne Stark, nebo někdo z jeho protivníků, nemělo by to být žádné překvapení.

Podobný případ často propírané pohromy souvisí s rodem Freyů. Mnoho diváků a čtenářů protestovalo, že k tomu došlo náhle a bez varování. Opět to naprosto není pravda. I zde proběhla expoziční scéna, dlouhatánské a nudné vyjednávání o přechodu vojska přes most. Byla tu k vidění hromada zakyslé zloby a závislosti. Rod Freyů připomíná zapomenutou bombu, která nevybuchla v minulé válce, ale klidně by se to ještě mohlo stát. V dalším průběhu událostí je slab, který byl výsledkem vyjednávání, porušen. Čtenář byl už několikrát vyškolen, že podobné události mívají ve světě Hry o trůny následky. Dokonce to někdo přímo řekne, že se to asi Freyům nebude líbit. Jenže naši hrdinové s pečlivostí Eddarda Starka zamíří ke Freyům na

návštěvu, do jejich hradu. K čemu jinému tam může dojít, než k násilí?

Asi nejasnější ukázka tohoto postupu je Tyrion a jeho otec Tywin. Tywin nesnáší svého syna, protože je trpaslík. Připojil si k tomu ještě důvod, že při porodu zemřela jeho žena, a Tyrion je za to odpovědný. Oba důvody jsou iracionální, ale tím hůře vyvratitelné. Tywin proto synovi vytrvale křivdí. Odmítá jeho dědictví, odmítá ho jako syna. Opravdu kruté je popření zjevné skutečnosti, že Tyrion zachránil město a tím i vládu celého rodu. Stejně drastické je, co se stá-



ne s jeho soukromím. A ani to všechno nestačí, když se zjevně náhodné obvinění hodí k tomu, aby byl Tyrion svým otcem nakonec odsouzen k smrti. Kdyby Tyrion zemřel, nikdo by nemohl tvrdit, že to byla náhoda a že se to nedalo čekat. Katastrofa se k němu valí stovky stran. Hůl má ale dva konce a každá nová rána ničí nejen Tyrona, ale i jeho lojalitu k rodině. To, co se stane, se předvídat dalo a věci k tomu mířily.

Mohli bychom tedy shrnout, že chytré postavy prostě přemohou ty hloupé, a že za chyby lze zaplatit i vlastním životem. Ale to není jediný klíč k výsledkům událostí. Navzdory údajné Martinově relativizaci dobra a zla se při delším sledování příběhu ukazuje, že ani to nejchytrější zlo nemá žádný důvod ke klidu. Je docela přesvědčivě demonstrováno to, že zlo se nakonec ničí samo, protože je svojí metafyzickou podstatou destruktivní. Nebuduje trvalá spojenectví, naopak je časem zrazuje a tím eroduje svoji vlastní moc.

Nejnázornější ukázkou je Ramsay Bolton. Jakkoli je lstivý, jemu nakloněných postav beznadějně ubývá. Povraždí kdejakého přibuzného, žena mu uteče a milenka zemře; namísto toho si vytvoří armádu nepřátele. I kdyby se nějakým zázrakem dožil vysokého věku, nakonec po něm nezbude nic a jeho jméno bude zapomenuto, jak mu v jednom místě slibuje Sansa Stark.

A lépe na tom není ani hloupé zlo, tedy král Joffrey nebo Gregor Clegane. Zde asi nikdo nebude tvrdit, že případné újmy této postavám někoho překvapí. Ublížit by jim chtěl kdekdo, včetně čtenářů. Varování u nich nabývá

přímo úřední podobu díky Aryině seznamu. Nikdo, kdo na něm je, by neměl mít klidné spaní. A nikdo nemůže tvrdit, že se tam dostal nedopatřením – každá z postav si své jméno na něm zasloužila.

Dodávám, že velmi nápočedné je, pokud postava začne ubližovat dětem. Na tento zločin neexistuje ve Hře o trůny omluva a každý, kdo se ho dopustí, vykrocí na trasu svojí zkázy. Lze to výjimečně i přežít, ale rozhodně nelze uniknout bez trestu.

Je možný i optimističtější vývoj postav a nemusí to končit pohromou. Jsou tu hned dvě pyšné a hloupé princezny, které zmoudří. Je tu urozený povrchní hejsek, který dospěje v udaného rytíře. Je tu dokonce mýtický Jidáš, který dojde přes velmi svízelou křížovou cestu k jistému vyrovnání s osudem.

Zkrátka, postavy jsou nejenom nečerno-bílé, ale vyvíjejí se nejrůznějšími směry. Logika dramatu je většinou jasná a překvapení se tu ve skutečnosti konají jen výjimečně. Těch několik málo sporných případů nechci uvádět, abych nekazil překvapení těm, co to celé ještě neznají, případně nejsou tak daleko.

VI. Martin versus Beowulf

Takto popsaná Hra o trůny tvoří složitou mozaiku vztahů, kde si postavy odehrávají svoji soukromou dramatickou trasu. Občas se někdo z vedlejší role prodere do první řady. Nebo naopak, zdánlivý ústřední protagonista zemře během prvního jednání.

Návod na přežití a úspěchy ve Hře o trůny nakonec není tak složitý, jak se zdá.

Neměli byste dělat zjevné hlouposti, i když vám to poradil kamarád, nadřízený nebo minka. Rozhodně byste neměli jen tak ubližovat lidem okolo. Není chytré se moc tlačit dopředu a snažit se tím někoho mocného naštvat. Vlastně není dobré na sebe zbytečně upozornit. Takto dokážete uspět i s docela strašlivou výchozí situací, jako třeba Samova přítelkyně Gilly.

Takový návod zlověstně připomíná švejkovské návody na přežití totalitního systému; nehas, co tě nepálí, kdo nic nedělá, nic nezkazí; iniciativní blbec horší, než třídní nepřítel. Zdá se, že v takovém světě vlastně není práno velkým činům a tím ani opravdovým hrdinům. Protože hrdina na sebe rozhodně upozorní a svým činem získá nějaké nepřátele. Zachrání strom a zabije bobra, nebo obráceně. Za jeho čin ho čeká trest od jedné nebo od druhé strany. Tím méně se tu zdá být místo pro nějakého monomýtického velikána, určeného osudem od začátku. Jako třeba Beowulf, který pobije všechny nestvůry a stane se králem.

No, a ukazuje se, že ani tohle není pravda, i když tomu kdekdo věří.

Hra o trůny je díky různosti původních vzorů ještě složitější. Martin na jedné straně nechce žádné privilegované hrdiny, určené osudem; právě podobné postavy s oblibou ponižuje.

Na druhou stranu tu ale přesto existují Tolkienovské osudné síly a situace; jsou tu Bílí chodci, jsou tu draci, svět se řítí do zkázy. Kdo jiný to má zachránit, než nějaký hrdina? Obyva-

telé Westerosu jsou k těm velkým činům prostě nuceni; pokud je nevykonají, nepřežijí.

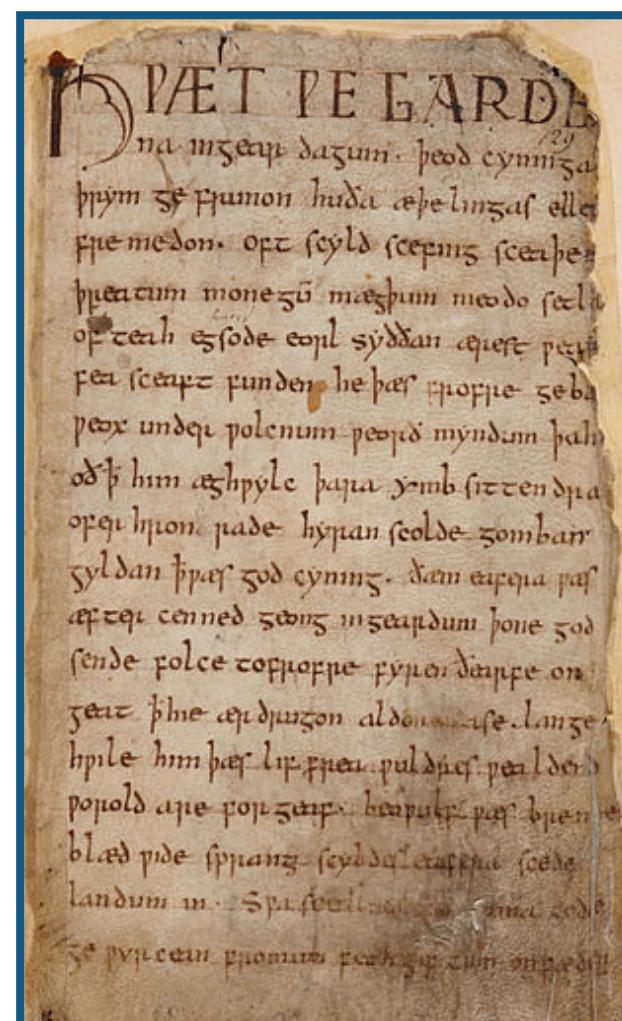
A tak se dostáváme k největšímu paradoxu Hry o trůny. Pravidla sice vedou postavy k opatrnosti a postávání za větrem, ale ve skutečnosti těch, co takto opravdu žijí, není mnoho. Hrdinů je tu celá řada, i když je to hodně sebevražedná profese. Brienne z Tarthu stále někoho zachra-

ňuje a někomu něco přisahá, Jaime Lannister stále někam putuje a něco dobývá.

No, a s tou rovností hrdinů a jejich šancí to také není úplně jednoduché. Lze tvrdit, že každý z těch, kdo ve Hře nějak vynikli a v poslední sérii stále ještě žijí, si svoje postavení docela drahce vykoupil. Všichni prošli nějakým soukromým peklem a protivenstvími; zpočátku to rozhodně nevypadalo, že by mohli dokázat něco skvělého. Jenomže... plno čtenářů nějakým šestým smyslem od začátku tuší, že někteří z rovných jsou si zkrátka o kus rovnější.

Naprosto jasný případ je Daenerys. Co se týče privilegií, má pro sebe rovnou celý kontinent. Její utrpení proběhlo už v první knize, ale potom se jí už další nehody zázračně vyhýbají. Je krásná a příjemná a zábavná a milá a sexy a má draky. Na mne tato postava působí od začátku jako špatný vtip. Do údajně drsné a realistické Hry o trůny si zaskočila osobně Mary Sue. Připouštím, že mám smůlu a nic s tím nenadělá, protože Daenerys milují nejen davy diváků a čtenářů, ale zjevně i sám autor. A myslím, že se mnozí diváci a čtenáři dychtivě chytili tohoto podivného vybočení z pravidel, protože vede děj do předvídatelnějších vod. Lze zcela v bezpečí sledovat udatnou hrdinku, která zaručeně neumře, nic zlého se jí nestane a její nepřátelé budou padat jak klasy pod sovětským kombajnem Kolos. Cestu k trůnu má přímo vydlážděnou.

Druhý, daleko zajímavější případ je Jon Snow. Určitý náznak sudby, že to není jen tak někdo, se skrýval již v jeho pečlivém oddělování od ostatních sourozenců a neustálém zdůraz-



ňování, že je bastard. G. R. R. Martin favorizuje podobné postavy stejně tvrdohlavě, jako J. K. Rowlingová a jeho logika má v tomhle k nějakému realismu obzvláště daleko. Teprve, když vás vyženou z rodinného hradu, upřou vám dědictví a jméno, nebo alespoň useknou ruku či zpřerážejí kosti, máte naději na úspěch. Jon je kromě této vstupní výhody od počátku na Zdi, na místě, kde se dějí ty opravdu důležité věci, a kde lze vršit hrdinské činy na sebe stejně snadno, jako mrtvoly okolo Železného trůnu. Vývoj Jona je bezpečně nejsložitější, je to přímo vypíplané Martinovo dítě. Prošel nejvíce zvraty a změnami stran ze všech. Náznaků kolem něj je také víc, než kdekoli jinde; už hodně brzy vypracovali fanoušci takzvanou R+L=J teorii, o tom, že Jon možná není dítětem Eddarda Starka vůbec, a je to nejspíš další zapomenutý Targaryen.

A čím déle to někdo sledoval, tím zřejmější byl pocit, že na konci Hry o trůny se Jon setká s Daenerys jako ta vojska na Labi, a nějak to celé

vyřeší. A že nejspíš spolu odejdou do západu slunce a draci ugrilují Bílé chodce, konec.

No, ale tím jsme najednou někde úplně jinde, než kde začal první odstavec této kapitoly. Žádná důmyslná dospělácká Hra o trůny, kde vše vyplývá ze železné logiky krvavého dramatu, ale naopak; teenagerský příběh o tom, jak se stane přesně to, co jste si od začátku přáli, na způsob Stmívání.

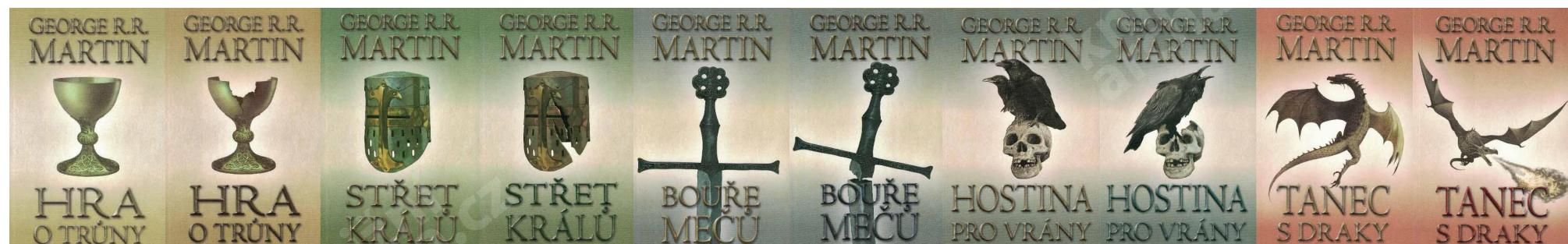
Ve skutečnosti se tu dostáváme zpátky na začátek úvahy.

Hra o trůny je tak obrovská, že je obětí vlastního úspěchu. Od počáteční nedůvěry přešli čtenáři, diváci i produkce HBO v kolektivní nadšení. Hrdiny, které napřed opatrně pozorovali, si postupně zamilovali. Cesta hrdinů byla tak dlouhá a složitá, že se jich už nikdo nechce vzdát. HBO i Martin jsou rukojmími svých diváků a bojí se je naštvat. Obraty, které si fanoušci vymysleli, se začínají skutečně odehrávat. Po-

stavy, které se lidem líbily, byly zázračně zachráněny a vráceny do děje. Celé se to řítí do stále předvídatelnějších konců, je to stále méně zajímavé a porušuje to vlastní pravidla.

Věřím, že v poslední chvíli se scénáristi rozpomenou na svoje lepší nápady a přijde návrat k Tolkienovi, Beowulfovi a dalším klasikům. Postupy, jak zabránit tomu, aby mýtický hrdina dostal všechno, co si vzpomene, jsou dávno známé a vyzkoušené. Frodo nakonec nedošel k Hoře osudu, zásluhy na posledních metrech jeho úkolu měli jiní. Beowulf nezabil poslední nestvůru. Sarah Connorová neodjízdí do dálí se svým milencem.

Začínám věřit, že to nejvíce očekávané na konci přece jenom nenastane a v ději se trochu uhne. Nejméně jeden z těch dvou krásných mladých lidí zemře. Ani jeden z nich neusedne na železný trůn. A ten pravý hrdina, který přemůže Nočního krále a tím zachrání svět, je celou dobu někde kus vedle.



NEDOBYTNÁ PEVNOST, NEMÁTE-LI SACNOTH

THE FORTRESS UNVANQUISHABLE,
SAVE FOR SACNOTH

Lord Dunsany

V lese starším než pověsti, nevlastním bratru hor, leží vesnice Allathurion. Zde panoval mír mezi vesničany a každým, kdo procházel ponurými lesními cestami, ať už to byli lidé, nebo někdo z kmene oblud, z rasy vil, elfů či posvátných duchů stromů a pramenů. Co víc, mír panoval i mezi vesničany a mezi nimi a jejich pánum Lorendiacem. Před vesnicí se rozprostírala široká travnatá louka a za ní zase nezměrný les, ale za vesnicí se stromy přiblížovaly až k domům, které pro své ohromné trámy, dřevěnou konstrukci a doškové střechy, celé zelené mechem, vypadaly bezmála jako součást lesa.

Ovšem v časech, o kterých vyprávím, bylo v Allathurionu zle, protože si navečer do této poklidné vesnice uvykly skrze kmeny

stromů proklouzavat zlé sny. Sny zcela ovládly mysli lidí a vedly je nočními hodinami skrze spálené planiny pekelné. Ač vesnický kouzelník proti těmto zlým snům usnoval kouzla, hned jak padla noc, sny přesto přilétaly skrze stromy, vedly lidské myslí nocí v strašlivá místa a nutily je jejich vlastními rty neskrývaně chválit Satana.

A lidé se začali v Allathurionu spánku bát. Zchradli a zbledli, někteří nedostatkem spánku, jiní strachem z toho, co spatřili na spálených planinách pekla.

Vesnický kouzelník proto vyšplhal do věže svého domu a ti, které strach držel vzhůru, mohli po celou noc vidět ve výšce jeho okna osaměle, tlumeně zářit nocí. Dalšího dne, když už byl soumrak dávno pryč a noc rychle houstla, kouzelník odešel k okraji lesa a vyslovil kouzlo, které vytvořil. A to kouzlo byla neskutečná, strašlivá věc mající moc nad zlými sny a neblahými silami; ježto bylo básní o čtyřiceti verších v mnoha jazycích, jak živých tak mrtvých, a byla v nich slova, kterými lid plání proklíná své velbloudy, a pokřik severských velrybářů vábící velryby blíž k pobřeží vstříc jejich porážce, i slovo nutící slony troubit. A konec každého z těch čtyřiceti veršů se rýmoval se slovem „sršeň“.

Přesto sny přilétávaly lesem a vedly lidské duše do pekelných plání. Tehdy kouzelník pochopil, že sny přichází od Gaznaka. Shromáždil tedy vesničany a pravil jim, že vyřkl své nejmocnější kouzlo – kouzlo mající moc nad všemi lidmi i kmeny oblud, a protože ono neuspělo, sny musí přicházet od Gaznaka, největšího kouzelníka mezi hvězdami. Proto přečetl lidem z Knihy mágů, která vypráví o příchozech komety a předpovídá její návrat. Vyprávěl jim, jak Gaznak přilétá na kometě, jak navštěvuje zemi každých dvě stě třicet let a jak sobě buduje pevnost ohromnou, nedobytnou, z níž posílá sny živit se na myslích lidí, pevnost, která nemůže být dobyta, nemáte-li meč Sacnoth.

Na srdce vesničanů padla mrazivá hrůza, když jim došlo, že je jejich kouzelník zklamal.

Tehdy promluvil Leothric, syn lorda Lorendiaca, dvacet let starý: „Drahý mistře, co je meč Sacnoth?“

Vesnický kouzelník odpověděl: „Vznešený pane, žádný takový meč doposud nebyl vykován, protože stále spočívá v kůži Tharagavveruga, kde chrání jeho páteř.“

Leothric pravil: „Kdože je ten Tharagavverug a kde se s ním můžu utkat?“

Allathurionský kouzelník mu řekl: „Je drakokrokodýl, sužující Severní mokřady a pustošící statky na jejich okraji. Kůže jeho zad jest z oceli, jeho břicho ze železa, ovšem podél středu jeho zad, přes páteř, se tábne úzký pás nezemské oceli. Tento pás oceli jest Sacnoth a ten nemůže být kován, ani taven a není na světě nic, co by jej mohlo zlomit či zanechat stopu na jeho povrchu. Má délku pořádného meče a taktéž jeho šířku. Kdybys porazil Tharagavveruga, jeho kůže by mohla být v peci odtavena od Sacnothu, jest však pouze jediné, co může nabrousit ostří Sacnothu, a to jedno z Tharagavverugových ocelových očí. Druhé oko ty musíš připevnit k jílci Sacnothu a ono na tebe dohlédne. Přemoci Tharagavveruga je však těžký úkol, protože není meče, který prorazí jeho kůži, jeho hřbet nejde přerazit a nelze jej upálit ani utopit. Jen jedním způsobem může Tharagavverug sejít, a to umořením hladem.“

Smutek padl na Leothrica, avšak kouzelník pokračoval: „Bude-li člověk po tři dny zahánět Tharagavveruga prutem od jeho jídla, on třetího dne za soumraku vyhladoví. A ač není zranitelný, přesto je možné mu na jednom místě ublížit, ježto jest jeho nos pouze z olova. Meč by nanevýš odhalil nerozpoltitelný bronz uložený hlouběji, avšak kdyby byl jeho nos soustavně bit prutem, on by neustále cou-

val před bolestí, a tak by Tharagavverug mohl být zleva zprava hnán od své potravy.“

Leothric pravil: „Co jí Tharagavverug?“

A kouzelník allathurionský odpověděl: „Jeho potravou jsou lidé.“

Leothric od něj ihned odešel, uřezal si pořádný lískový prut a toho večera šel spát brzy. Dalšího rána, probouzeje se z neklidných snů, vstal před úsvitem, vzal s sebou jídlo na pět dní a vyrážil lesem severní cestou vstříc mokřadům. Několik hodin procházel šerem lesa, a když z něj vyšel, slunce stálo nad horizontem a ozařovalo v pustině kaluže vody. V tu chvíli spatřil v hlíně hluboké rýhy po Tharagavverugových pařátech a mezi nimi jako brázdu v poli stopu po jeho ocasu. Potom Leothric sledoval stopy, dokud před sebou nezaslechl, jak Tharagavverugovo bronzové srdce bije jako zvon.

Tharagavverug, protože nastala hodina, při které pojídá své první jídlo dne, se sunul vstříc vesnici za zvonění svého srdce. A všechn lid té vesnice se seběhl ho přivítat, jak bylo jejich zvykem, protože nemohli snést napjaté očekávání Tharagavveruga a naslouchání tomu, jak dychtivě větrí, zatímco obchází ode dveří ke dveřím, zvolna rozmýšleje svou kovovou myslí, kterého obyvatele si má vybrat. Nikdo si netroufl utíkat, protože v časech, kdy vesničané před Tharagavverugem prchali, on, když si takto zvolil svou oběť, ji pronásledoval neúnavně jako osud. Vše bylo proti Tharagavverugovi marné. Jednou, když přišel, zkusili vyšplhat na stromy, ale Tharagavverug se k jednomu připlazil, prohnul se v zádech a trochu se nahrbil a tak dlouho svým tělem piloval kmen, až strom padl. Když se Leothric přiblížil, Tharagavverug ho zahlédl jedním ze svých malých ocelových oček, líně se k němu začal kolébat a ozvěny jeho srdce mu duněly z otevřené tlamy. Leothric udělal ze svého místa krok stranou, postavil se mezi něj a vesnici a praštíl jej do nosu tak moc,

až rána prutem udělala do měkkého olova důlek. Tharagavverug se k němu poté neohrabaně otočil bokem a vydal strašlivý zvuk, jaký vydává ohromný kostelní zvon, který byl posednut duší, vyletivší vzhůru do noci ze své hrobky – zlou duší dávající zvonu hlas. Poté zavrčel a napadl Leothrica, i znovu Leothric uskočil stranou a praštil jej prutem do nosu. Tharagavverug vydal hřmot ne nepodobný zvonu. Kdykoli drakokrokodýl na Leothrica zaútočil nebo se netvor otočil vstříc vesnici, znovu jej udeřil.

Tak po celý den Leothric zaháněl nestvůru lískovým prutem a hnal ji dál a dál od její kořisti, její srdce zlostně bilo a její hlas byl plný bolesti.

K večeru přestal Tharagavverug chňapat po Leothricovi a utíkal před ním, aby se vyhnul prutu, protože jeho nos byl již rozbolavělý a zářivý, a do toho jasu vyšli vesničané a tančili za zvuků cimbálu a psaltérii. Když Tharagavverug uslyšel cimbál a psaltériu, hlad a hněv ho přemohly a cítil se tak, jak by se cítil nějaký lord, kterému by bylo násilím bráněno zúčastnit se hostiny na vlastním hradě a slyšel by vrzající rožeň otáčet se dokola a dokola, na němž by prskalo pečící se šťavnaté maso. Po celou noc zuřivě dorážel na Leothrica a často krát jej v temnotě skoro chytíl, protože jeho zářící, ocelové oči viděly stejně dobře ve dne jako v noci. Leothric pomalu ustupoval až do úsvitu, a když se rozdenilo, byli znovu už téměř u vesnice, ale už ne tak blízko, jako byli, když se setkali, protože Leothric zahnal Tharagavveruga ve dne dál, než jej pak Tharagavverug donutil v noci ustoupit. Leothric jej tedy znova zaháněl svým prutem, než přišla hodina, ve které bylo zvykem drakokrokodýla najít si pro sebe člověka. Třetinu toho člověka by snědl hned, jak by ho našel, a zbytek o poledni a večer. Když teď nastala hodina, ve které by si měl svého člověka opatřit, zachvátila Tharagavveruga strašlivá zuřivost a chňapal rychle po Leothricovi, ale nemohl ho popadnout a dlouho

nechtěl žádný z nich ustoupit. Nakonec ale bolest působená prutem drakokrokodýlovi na nose překonala hlad a on se s revem odvrátil. Od té chvíle Tharagavverug slábl. Po celý den jej Leothric zaháněl pryč svým prutem a po celou noc se snažil udržet nabytou převahu; a když měl třetího rána nastat úsvit, Tharagavverugovo srdce bilo pomaleji a slaběji. Bilo, jako by znavený zvoník z posledních sil rozhoupával zvon. V jednom okamžiku Tharagavverug téměř schlamskl žábu, ale Leothric mu ji na poslední chvíli vytrhl. K poledni už drakokrokodýl nějakou dobu ležel nehnutě a Leothric stál vedle něj a opíral se o svůj věrný prut. Byl velmi znavený a nevyspalý, ale měl konečně víc volných chvil k tomu, pojist ze svých zásob. Tharagavverugův konec se rychle blížil a odpoledne už dech vycházel z jeho hrudla s chraptavým skřípotem. Byl to zvuk, jako by mnoho hončů dulo na lesní rohy; k večeru jeho dech zrychlil, ale zeslábl, jako zvuk honu zběsile mizícího do dálky a ztrácejícího se, a Tharagavverug se snažil o zoufalé výpady k vesnici, ale Leothric k němu vždy přiskočil a udeřil ho do jeho olověného nosu. Téměř neslyšným stal se zvuk jeho srdce: byl jako umíráček zvonící za horami pro smrt kohosi neznámého a vzdáleného. Pak slunce sestoupilo a žhnulo v oknech ve vesnici, chlad padl na svět a v jedné ze zahrádek zpívala žena; Tharagavverug tehdy zvedl svou hlavu, zmíral hladem a jeho život odcházel z jeho nezranitelného těla. Leothric se uložil vedle něj a usnul. Později vyšli vesničané za svitu hvězd ven a odnesli spícího Leothrica do vesnice, cestou ho šeptem chválíce. V jednom z domů ho položili na pohovku a venku v tichosti tančili, bez psaltérií či cimbálu. Dalšího dne, plni radosti, dovakli drakokrokodýla do Allathurionu. Leothric šel s nimi, drže svůj otlučený prut, a vysoký, urostlý muž, který byl allathurionským kovářem, vytvořil ohromnou pec a tavil Tharagavveruga tak dlouho, až zůstal jenom Sacnoth, třptytí se v popelu. Pak vzal jedno z jeho vylouplých očí, piloval

ostří Sacnothu a ocelové oko se postupně opotřebovávalo fasetu po fasetě, než ale bylo dočista pryč, Sacnoth hrozivě naostřilo. Druhé oko zasadili vespod jílce, kde se modravě blyštilo.

Té noci Leothric vstal za tmy, vzal meč a odešel k západu hledat Gaznaka a šel skrze temný les až do úsvitu a celé ráno až do odpoledne. Ale odpoledne dorazil do volné krajiny a viděl uprostřed Zapovězené země tyčit se Gaznakovu pevnost jenom o málo dál než mili od místa, kde stál.

Leothric viděl, že země je bažinatá a pustá. Pevnost s mnoha pilíři, vespod široká, avšak směrem vzhůru se zužující, se nadní ve své bělosti tyčila a celá se skvěla okny zalitými světlem. Poblíž jejího vrcholu plulo několik bílých oblaků, ale nad nimi se zase objevovaly věžičky. Leothric tedy vyrazil do bažin a Tharagavverugovo oko ostražitě shlíželo z jílce Sacnothu, protože Tharagavverug tyto bažiny dobře znal, a meč Leothrica postrkoval doprava nebo táhl doleva, pryč od nebezpečných míst, až ho nakonec dovedl bezpečně ke zdem pevnosti.

Ve hradbě byly dveře připomínající stěnu z oceli, celé pobité obřími kusy železa, a nad každým oknem visel strašlivý kamenný chrlič; a jméno pevnosti se skvělo ve stěně, vysázené ohromnými mosaznými písmeny: „Nedobytná pevnost, nemáte-li Sacnoth.“

I tasil a odhalil Sacnoth a všichni chrliči se zašklebili a škleb přeletěl z tváře na tvář přímo vzhůru až k štitům neopouštěných mraky.

Když byl Sacnoth vyjeven a všichni chrliči vycenili své zuby, bylo to, jako když měsíc vysvitne zpoza mraku, aby poprvé pohlédl na zakrvácené bojiště a rychle přehlédl přes krví zmáčené tváře pobitych, kteří leží pospolu v té strašlivé noci. Pak Leothric vykročil ke dveřím a ty byly mohutnější než mramorový lom Sacremona, ze kterého prastarí vyrezali nesmírné bloky pro stavbu opatství

Svatých slz. Den za dnem vytrhávali samotná žebra té hory, dokud opatství nebylo postaveno a nebylo krásnější než cokoli jiného z kamene. Poté kněží požehnali Sacremonu a on odpočíval a už nikdy z něj nebyl vytažen další kámen k stavbě lidských příbytků. Ta jižně hledící hora zůstala osamoceně stát v slunečním svitu, zohavena mohutnou jizvou. Tak rozlehlé byly ony ocelové dveře. A jméno těch dveří bylo Znělá brána, Cesta odchodu do války.

Leothric uderil do Znělé brány Sacnothem, ozvěna Sacnothu zvonila skrze síně a všichni draci v pevnosti se rozeřvali. Když se k pozdvížení přidal i slabý řev nejvzdálenějšího z draků, vysoko mezi oblaky pod soumráčnými štíty se otevřelo okno a žena vykřikla a v dalekém Pekle ji její otec zaslechl a věděl, že její záhuba nadešla.

Leothric pokračoval v prudkých úderech Sacnothem a šedá ocel Znělé brány, Cesty odchodu do války, která byla zkalena, aby odolala mečům celého světa, se rozpadla ve zvonící kusy.

Leothric, držící Sacnoth ve svých rukou, prošel dírou, která zela ve dveřích, a vešel do neosvětlené, ohromné a prázdné síně.

Troubící slon utekl pryč. Leothric nehybně stál a třímal Sacnoth. Když zvuk sloních nohou odezněl ve vzdálenějších chodbách, nic dalšího se nehnulo a rozlehlá síň ztichla.

Vzápětí se temnota vzdálených síní rozezněla zvukem zvonků, přibližujících se blíže a blíže.

Nehybný Leothric vyčkával ve tmě a zvony znějící skrze chodby zvonily hlasitěji a hlasitěji, až se objevil průvod mužů na velbloudích jedoucích po dvojicích z nitra pevnosti, všichni byli vybroujeni šavlemi asyrské výroby a oděni do kroužkového brnění, které jim viselo i kolem tváří z helem a pleskalo při každém kroku velblouda. Všichni se zastavili v nezměrné síni před Leothricem a zvonky velbloudů zazvonily a ztichly. Jejich vůdce pravil Leothricovi: „Lord Gaznak si přeje na vlastní oči vidět vaši smrt. Buďte prosím tak las-

kav a pojďte s námi, cestou můžeme probrat způsob, jakýmž by si lord Gaznak přál vidět vás zemřít.“

Pravil toto a rozvinul železný řetěz, který byl smotaný u jeho sedla, a Leothric odpověděl: „S radostí s vámi půjdu, protože jsem přišel Gaznaka zabít.“

Nato se Gaznakovi velbloudí jezdci odporně zasmáli, a vyrušili tak upíry spící v nezměrných klenbách střechy. Jejich vůdce řekl: „Lord Gaznak jest nezranitelný vyjma Sacnotha a nosí brnění odolné i proti Sacnothu samotnému a má meč, jenž je druhý nejstrašlivější na celém světě.“

Leothric řekl v odpověď: „Já vládnu mečem Sacnoth.“

Pak vyrazil proti Gaznakovým velbloudím jezdcům a Sacnoth v jeho ruce sebou trhal nahoru a dolů, jako by byl sám rozjařen touhou po boji. Gaznakovi velbloudí jezdci se dali na útěk – předkláněli se a hnali své velbloudy biči a ti utíkali s mocným zvoněním zvonků skrze kolonády a chodby a klenuté síně a nakonec se rozptýlili do temnoty vnitřní pevnosti. Když poslední zvuk utichl, Leothric byl na pochybách, kudy se vydat, protože velbloudí jezdci se rozptýlili do mnoha směrů, proto se vydal přímo vpřed, až dorazil k ohromnému schodišti ve středu síně. Leothric tedy vkročil na střed širokého schodu, a stoupal pět minut vytrvale vzhůru. Jen málo světla bylo v ohromných síních, kterými Leothric stoupal, protože jenom tu a tam vstupovalo dovnitř střílnami a ve světě venku rychle temněl soumrak. Schody vedly vzhůru ke dvěma skládacím dveřím, které byly lehce pootevřené. Leothric skrze škvíru vstoupil dovnitř a pokusil se pokračovat rovnou vpřed, ale nedokázal se dostat dál, protože celá místnost se zdála být plná girland provazů natažených odedzi ke zdi, vinoucích se přes celou místnost a spadajících až od strochu. Úplně celá komnata jimi byla zčernalá. Byly měkké a jemné na dotek jako drahé hedvábí, ale Leothric nedokázal přetrhnout žádné

z nich, a i když se jimi při svém postupu vpřed dokázal proplést, tak ve chvíli, kdy ušel deset kroků, obklopily jej kolem dokola jako těžký pláště. Leothric tedy ustoupil a tasil Sacnoth a Sacnoth neslyšně roztať provazy, jejichž kusy neslyšně dopadly na zem. Leothric pomalu postupoval vpřed a cestou sekal před sebou Sacnothem nahoru a dolů. Když dorazil doprostřed síně a zrovna roztíral mohutnou síť vláken, před sebou náhle spatřil pavouka většího než beran a pavouk na něj hleděl očima, které byly malé, ale plné hříchu, a pak mu řekl: „Kdo jsi, že ničíš letitou práci vykonanou k poctě Satana?“

Leothric odpověděl: „Jsem Leothric, syn Lorendiaca.“

A pavouk mu řekl: „Hned ti utkám provaz, aby tě bylo jak oběsit.“

Tehdy Leothric rozetnul další svazek provazců, přiblížil se k pavoukovi, který seděl a tkal svůj provaz, a pavouk, když vzhlédl od své práce, pravil: „Co je to za meč, že je schopný přetnout mé provazy?“

Leothric mu řekl: „Je to Sacnoth.“

V ten moment se černé chlupy, které visely přes obličej pavouka, rozestoupily doleva a doprava a pavouk se zamračil; pak chlupy klesly zpět na své místo a skryly všechno kromě oček plných hříchu, které dál chtivě žhnuly temnotou. Ale dřív, než na něj Leothric mohl dosáhnout, pavouk za pomoci svých rukou vyšplhal vzhůru po jednom ze svých provazů vstříc vysokému krovu, kde si sedl a skučel. Leothric si proklestil cestu Sacnothem, prošel skrze komnatu a pokračoval k vzdálenějším dveřím; dveře byly zavřené a klika příliš vysoko, než aby na ni dosáhl, a tak si Sacnothem prosekal cestu stejným způsobem jako skrz Znělou bránu. Cestu odchodu do várky. Tak Leothric vešel v dobře osvětlenou komnatu, kde královny a princové hodovali pospolu u ohromného stolu, tisíce svící zářily všude kolem a jejich světlo dopadalo do vína, které princové pilí,

a na obrovské zlaté svícný a na bílé ubrusy a stříbrné talíře a královské tváře zářily tímto svitem, stejně jako klenoty ve vlasech královen a každý klenot měl svého vlastního dějepisce, který po všechny své dny nepsal kroniky o ničem jiném. Mezi stolem a dveřmi stálo dvě stě sluhů ve dvou řadách o stu lidí, obrácených tváří k sobě. Nikdo se neohlédl na Leothrica vstupujícího skrze otvor ve dveřích, jen jeden z princů se zeptal sluhu na otázku a otázka šla z úst do úst přes všechn sto lokajů, dokud nedoputovala k poslednímu z nich, stojícímu poblíž Leothrica, a ten bez toho, aby se na Leothrica podíval, mu řekl: „Co tu chceš?“

A Leothric odpověděl: „Přišel jsem zabít Gaznaka.“

Sluha sluhovi opakoval celou cestou až ke stolu: „Chce zabít Gaznaka.“

Další otázka se řadou sluhů vrátila zpět: „Jak se jmenuješ?“

A stranou, která stála naproti, se odpověď vrátila.

Pak jeden z princů řekl: „Odvedte ho někam, kde neuslyšíme jeho křik.“

A sluha to opakoval sluhovi, až došli k posledním dvěma, kteří vyrazili popadnout Leothrica.

Tehdy jim Leothric ukázal svůj meč a pravil: „Toto je Sacnoth.“

A oba pravili nejbližšímu: „Je to Sacnoth.“ Pak zaječeli a utekli pryč.

Jeden za druhým, v obou řadách, sluha sluhovi opakoval: „Je to Sacnoth.“ Pak zaječel a utekl, až nakonec poslední dva předali zprávu až ke stolu, zatímco všichni ostatní už zmizeli. Kvapem pak zburcovali královny a prince a utekli pryč z komnaty. Když všichni zmizeli, ten ohromný stůl vypadal malý a neuklizený a křivý. A k Leothricovi, rozjímajícímu v opuštěné komnatě o tom, kterými dveřmi má pokračovat vpřed, dolehl z velké dálky zvuk hudby a on věděl, že to jsou kouzelní hudebníci hrající Gaznakovi, zatímco spí.

Potom Leothric, kráčející vpřed vstříc vzdálené hudbě, prošel dveřmi naproti těm, kterými si prosekal svůj vstup, a tak prošel do komnaty tak rozlehlé jako ta předchozí, ve které bylo mnoho žen, prapodivně překrásných. Všechny se ho ptaly na jeho cíl, a když slyšely, že přišel zabít Gaznaka, všechny ho prosily, aby se mezi nimi zdržel, pravice, že Gaznak je nezranitelný vyjma Sacnothu, a také, že jim chybí rytíř, který by je ochránil před vlky, již celé noci škrábou na dřevěné obložení a čas od času se prohryžou dovnitř skrze trouchnivějící dub. Snad by byl Leothric v pokušení mezi nimi meškat, byly-li by to lidské ženy, pro jejich prapodivnou krásu, ale všiml si, že místo očí měly plamínky, které plápolaly v jejich očních důlcích, a poznal, že jsou to horečné sny Gaznaka. Proto jim pravil: „Mám jistou záležitost s Gaznakem a se Sacnothem.“ A prošel skrze komnatu.

Při jméně Sacnoth ženy vykřikly a plamínky v jejich očích zapadly a scvrkly se do jiskřiček.

Potom je Leothric opustil a prošel skrz vzdálenější dveře, máchaje Sacnothem.

Venu na své tváři pocítil noční vzduch, ale zjistil, že stojí před úzkým průchodem mezi dvěma propastmi. Vlevo a vpravo od něj, tak daleko, jak jen dohlédl, končily stěny pevnosti v hluboké propasti, ač se nad ním stále rozprostírala střecha, a před ním ležely dvě propasti plné hvězd, protože si prorážely cestu skrze celou zemi a odhalovaly nebe na druhé straně; cesta vpřed se vinula mezi nimi, stoupala vzhůru a její strany byly příkré. Za propastmi, kde cesta vedla výš ke vzdálenějším komnatám pevnosti, Leothric slyšel hudebníky hrát jejich magické tóny. Tak vykročil vpřed na cestu, která byla sotva krok široká, a procházel po ní s taseným Sacnothem. A tam a zpět v každé propasti vířila křídla vampýrů, míhající se nahoru a dolů, a všichni za letu chválili Satana. Vzápětí si všiml draka

Thoka, ležícího přes cestu, předstírajícího spánek, jehož ocas visel dolů do jedné z propastí.

A Leothric mu šel vstříc, a když byl dočista u něj, Thok na Leothrica náhle zaútočil.

On zasadil hlubokou ránu Sacnothem a Thok se svalil do propasti, řval, jeho údy při pádu do temnoty šelestily a on padal, dokud jeho řev nezněl o mnoho hlasitěji než písknutí, až nakonec nebyl slyšet vůbec. Jednou či dvakrát viděl Leothric hvězdu na okamžik mrknout a znova se objevit a to chvílkové zatmění několika hvězd bylo vše, co na světě zůstalo z Thokova těla. Lunk, bratr Thoka, který ležel kousek za ním, viděl, že to musel být Sacnoth, a těžkopádne utekl pryč. Po celou dobu, co Leothric kráčel mezi propastmi, se mocná klenba střechy pevnosti rozprostírala nad jeho hlavou, zcela zaplněna šerem. Nyní, když byla vzdálenější strana propasti na dohled, Leothric spatřil komnatu otevírající se nad dvojí propastí nespolečnými oblouky klenby, jejichž pilíře se ztrácely v dálce a vlevo i vpravo mizely do přítmí.

Hluboko pod potemnělým srázem, na kterém stály pilíře, viděl malá a zamřížovaná okna a mezi mřížemi se objevovaly a hned zase mizely věci, o kterých odmítám mluvit.

Nebylo tam žádné světlo vyjma jasných jižních hvězd, které zářily pod propastmi, a jen tu a tam se v síních za oblouky kradmo mihala světla beze zvuku kroků.

Leothric vykročil ze své dosavadní cesty a vstoupil do ohromné síně.

Jak tak kráčel pod jedním z těch kolosálních oblouků, dokonce si ani sám sobě nepřipadal být ničím jiným než nepatrnným trpaslíkem.

Poslední sotva patrné večerní světlo se mihlo skrze okno pomalované chmurnými barvami, slavícími úspěchy Satana na zemi.

Okno bylo vysoko ve stěně a blikotavé světlo svíček hlouběji pod ním se odkradlo pryč.

Jinak zde nebylo dalšího světla kromě slabé modravé záře z ocelového Tharagavverugova oka, které neklidně vykukovalo z jílce Sacnotha. Komnatou se linul těžký lepkavý zápach velkého a smrtícího zvířete.

Leothric pomalu pokračoval vpřed s čepelí Sacnotha, šátrající po nepříteli před sebou, a s okem na jeho jílci vyhlížejícím vzadu.

Nic se nehýbalo.

Pokud se vůbec něco plížilo za pilíři kolonády, která držela střechu ve vzdachu, teď se to ani nehnulo a ani nedýchalo.

Hudba magických hudebníků zněla velmi blízko.

Náhle se obě křídla ohromných dveří na vzdálené straně komnaty otevřely. Několik okamžiků Leothric nespatřil žádný pohyb a čekal, svíráje Sacnoth. Pak mu oddechující Wong Bangerok vyrazil vstříc.

Toto byl poslední a nejvěrnější strážce Gaznaka a přicházel rovnou od oslintávání ruky svého pána.

Gaznak se k němu choval víc jako k dítěti než jako k drakovi a dával mu vlastníma rukama ještě horké kousky měkoučkého lidského masa ze svého stolu.

Wong Bangerok byl dlouhý a nevysoký, se lstivostí ve svých očích, a při příchodu chrlil ze své věrné hrudi zášť proti Leothricovi a za ním řinčela celá zbrojnice v podobě jeho ocasu, jako když námořníci tahají řetěz s kotvou rachotící po celé palubě.

A Wong Bangerok dobře věděl, že teď čelí Sacnothu, protože po mnoho let, kdy lehával stočený u Gaznakových nohou, bývalo jeho zvykem prorokovat si tiše sám pro sebe.

Leothric vykročil vpřed do náporu jeho dechu a pozvedl Sacnoth k úderu.

Když však byl Sacnoth pozvednut, Tharagavverugovo oko vespol jílce uzřelo draka a pochopilo jeho lešt.

On totiž zeširoka otevřel svou tlamu, odhalil Leothricovi řadu svých šavlovitých zubů a své odchlíplé kožovité dásně, jakmile ovšem Leothric zkusil zasáhnout jeho hlavu, on vymrštil přes svou hlavu vpřed jak škorpion celou délku svého obrněného ocasu. To vše vidělo oko v jílci Sacnothu, který náhle udělal výpad stranou. Ne však ostřím udeřil Sacnoth, kdyby tak totiž učinil, pak by se uťatý konec ocasu stále řítil vpřed jako sosnový strom, který lavina vrhla špičkou napřed z útesu rovnou skrz rozložitou hrud' horala. Tak zůstal Leothric ohromen, ale Sacnoth udeřil tupou stranou své čepele a nechal ocas prosvištět přes Leothricovo levé rameno a on cestou zaskřípal o brnění a nechal v něm rýhu. Bokem pak na Leothrica udeřil obelstěný Wongbangerokův ocas a Sacnoth jej odrazil a ocas s jekotem prosvištěl k čepeli a pak přeletěl nad Leothricovou hlavou. Nato Leothric a Wong Bangerok bojovali meč na zub a meč sekal tak, jak to jen Sacnoth dokáže, a neochvějný, odporný dračí život Wong Bangeroka odešel skrze širokou ránu.

Leothric prošel dál kolem mrtvého monstra, jehož obrněné tělo se stále trochu chvělo. Chvíli to vypadalo, jako by všichni oráči v zemi pracovali pospolu na jednom poli za unavenými a vzpínajícími se koňmi, pak chvění ustalo a Wong Bangerok se uložil, aby v klidu počkal na své zreznutí.

Poté Leothric pokračoval k otevřeným bránám a ze Sacnothu tiše odkapávalo na podlahu.

Za otevřenými branami, skrze které Wong Bangerok vstoupil, vešel Leothric do chodby plné ozvěn hudby. Toto bylo první místo, ze kterého Leothric mohl nad sebou cokoli vidět, protože až dosud strop dosahoval horských výšek a rozprostíral se nerozlišitelně

v šeru. Nad úzkou chodbou zde visely zvony nízko a téměř u jeho hlavy, šírkou byl každý z nich ode zdi ke zdi a všechny zvony visely v zákrytu za sebou. Když pod nimi procházel, každý ze zvonů se ozval a jeho hlas byl truchlivý a hluboký, podobný zvuku zvonu naposledy promlouvajícího k člověku krátce po jeho smrti. Každý zvon zazvonil jednou, když pod ním Leothric prošel, a jejich hlasy zněly slavnostně, s dlouhými rozestupy v obřadných přestávkách. Když totiž kráčel pomalu, zvony se k sobě víc přiblížily, a když kráčel svižně, naopak se od sebe vzdálily. Ozvěny každého ze zvonů, znějící nad jeho hlavou, jej předcházely, šeptajíce ostatním. Když se jednou zastavil, všechny se zlostně rozřinčely a řinčely, dokud znovu nevyrazil.

Mezi těmito tállymi a předzvěstnými tóny přicházela hudba magických hudebníku. Nyní hráli velmi truchlivě žalozpěvy.

Nakonec Leothric přišel až na konec Chodby zvonů a spatřil tam černá dvířka. Celá chodba za ním byla naplněna ozvěnami vyzvánění, všechny zvony reptaly jeden druhému o obřadu, žalozpěvy hudebníků tálky přicházely mezi nimi jako procesí cizokrajných vznešených hostů a všechny Leothricovi prorokovaly neštěstí.

Černé dveře se náhle otevřely pod rukama Leothrica a on se ocitl v otevřeném prostoru v široké dvoraně, dlážděné mramorem. Vysoko nad ním zářil měsíc, přivolaný tam rukou Gaznakovou.

Tam Gaznak spal a kolem něj seděli magičtí hudebníci, hrajíce na struny. Gaznak byl dokonce i ve spánku zakut v brnění a jenom jeho zápěstí a tvář byly holé.

Ovšem divy tohoto místa byly Gaznakovy sny, protože za širokou dvoranou spala temná propast a do té propasti proudila bílá kasádá mramorových schodišť a rozšiřovala se níže do teras a balkónů s krásnými, bělavými sochami a dále sestupovala v širokém schodi-

šti a pokračovala k hlubším terasám v temnotách, kde tam a zpět mihotaly zkázonosné a neurčité tvary. To všechno byly Gaznakovy sny vycházející z jeho mysli, které se stávaly zářným mramorem a přecházely přes okraj propasti za hry hudebníků. Po celou tu dobu mimo Gaznakovu mysl, přitahovány podivnou hudbou, stoupaly věže a věžičky překrásné a štíhlé, nezadržitelně směřující vzhůru k nebi. Mramorové sny se zvolna vlnily do rytmu hudby. Když zvonily a hudebníci zahráli své žalozpěvy, ohavní chrliči náhle vylezli a pokryli věže a věžičky a ohromný stín rychle přešel přes schody a terasy a v hlubinách vyvstal kvapný šepot.

Když Leothric vykročil z černých dveří, Gaznak otevřel své oči. Neohlížel se napravo ani nalevo, ale v mžiku se postavil čelem k Leothricovi.

Tehdy mágové zahráli na své struny smrtící kouzlo a podél čepele Sacnotha vyvstalo hučení, když bylo kouzlo odvraceno stranou. Když Leothric nepadl k zemi a uslyšeli hučení Sacnotha, mágové vstali a prchli, kvílejíce při útěku na své struny.

Nato řvoucí Gaznak tasil z pochvy svůj meč, který byl nejmocnější na světě vyjma Sacnotha, a pomalu krácel vstříc Leothricovi a za chůze se smál, ač mu jeho vlastní sny předpověděly záhubu. Když Leothric a Gaznak přišli až k sobě, podívali se na sebe a nikdo z nich neřekl ani slovo, ale oba udeřili v jediném okamžiku; jejich meče se setkaly a obě čepele poznaly jedna druhou a věděly, odkud pochází. Kdykoli meč Gaznaka udeřil na čepel Sacnotha, se zábleskem se odrazil jako ledová kroupa z břidlicových střech, ale kdykoli padl na Leothricovo brnění, trhal jej v cárech. Na Gaznakovo brnění Sacnoth dopadal často a zuřivě, ale vždy se se zadrnčením odrazil, aniž by po sobě zanechal sebemenší známku, a když Gaznak bojoval, držel svou levou dlaň kousek nad svou hlavou. Nyní Leothric

zasadil čistý a prudký úder na soupeřův krk, ale Gaznak, svírající svou hlavu za vlasy, ji zvedl vysoko do vzduchu a Sacnoth prosek prázdný prostor. Nato Gaznak vrátil hlavu na svůj krk a po celou dobu mrštně bojoval svým mečem a znova a znova Leothric sekal Sacnothem po Gaznakovu vousatém krku a vždy byla levá Gaznakova ruka rychlejší než úder, hlava šla vzhůru a úder prosek neškodně vzduch podní.

Zvonivý boj pokračoval, dokud Leothricovo brnění neleželo všude kolem něj po podlaze a mramor nebyl postříkán jeho krví a Gaznakův meč neměl zářezy jako pila ze setkání své čepele se Sacnothem. Pořád ještě stál Gaznak nezraněn a klidně se smál.

Nakonec se Leothric podíval na Gaznakovo hrdlo a namířil Sacnoth, i Gaznak znova zvedl svou hlavu za vlasy, ale tentokrát Sacnoth nemířil na hrdlo, protože Leothric místo toho udeřil na zdviženou ruku a skrze její zápěstí Sacnoth prosvištěl tak, jako kosa přesekne stonek jediné květiny.

Krvácející useknutá ruka padla na podlahu a v ten moment krev vytryskla z Gaznakova ramene a vychrstla z padlé hlavy a všechny vysoké věže padly k zemi a široké, krásné terasy se sesuly a dvorana zmizela jako rosa a zvedl se vichr a odnesl kolonády a všechny Gaznakovy olbřímí komnaty padly. A propasti se uzavřely stejně náhle jako ústa muže, který poté, co přednesl svůj příběh, bude už navěky mlčet.

Leothric se nato rozhlédl kolem sebe po bažinách, ze kterých mizela noční mlha, a nebylo pevnosti, ni zvuku draka či smrtelníka, jen vedle něj ležel stařec, seschlý, zlý a mrtvý, jehož hlava a ruka byly odděleny od těla.

Postupně začal celou šírou zemi zalévat úsvit rostoucí za svého příchodu stále víc a víc do krásy, podobný hlaholu varhan ovláda-

ných mistrovskou rukou, jejichž hlas postupně sílí a stává se půvabnějším, jak se mistrova duše roznežňuje, a nakonec celým svým hlasem provolávají chválu.

Poté se rozsvítornili ptáci a Leothric vyrazil k domovu, opustil bažiny a vešel do temného lesa, kde světlo rostoucího úsvitu osvětlovalo jeho cestu. Do Allathurionu dorazil již před polednem a s sebou přinesl zlou seschlou hlavu a lidé se radovali a jejich noční starosti ustaly.

Toto je příběh dobytí Pevnosti, která je nedobytná, nemáte-li Sacnoth, a jejího zániku, jak je vyprávěn a pamatován těmi, kteří milují prastaré mystické časy.

Jiní prohlašují – a marně se to snaží prokázat – že do Allathurionu přišla horečka a zase odešla; a že tato horečka vynášala Leothrica v noci do bažin, kde ho přiměla snít a násilně máchat mečem.

A jiní zase tvrdí, že nikdy nebylo města allathurionského a že Leothric nikdy nežil.

Mír jim. Zahradník již shrabal listy letošního podzimu. Kdo je ještě někdy spatří či je vzpomene? A kdo vypoví, co se událo ve dnech dávno minulých?

DRAKKAR

INTERNETOVÝ SBORNÍK ČLÁNKŮ O RPG HRÁCH

Vaše články uvítáme na drakkarlod@centrum.cz

Zapojte se do přípravy dalšího čísla v našich diskuzích.

REDAKCE

Čestný šéfredaktor a duchovní otec projektu: Roman „Romik“ Hora
Redaktoři: „Ecthelion²“, Jakub „boubaque“ Maruš, Tereza „Raven“ Tomášková
Korektury: Jakub „boubaque“ Maruš, Tereza „Raven“ Tomášková
Design a sazba: Jakub „boubaque“ Maruš || Obálka: „Ecthelion²“

Není-li uvedeno jinak, jsou použité obrázky v public domain
nebo jsou uživateli jejich práv autoři článků či členové redakce.

