

## OLAF A DRAK

sepsal Adonato Leotelli



edním z barvitějších příběhů v nordském folkloru je příběh o Olafovi Jednookém a Numinexovi.

Před dávnými časy, za prvního věku, pustošil celý Skyrim drak jménem Numinex. Tento hrozný plaz ničil celé vesnice, pálil města a zabil nespočet nordů. Zdálo se, že na celém Tamrielu není moc, která by mohla toto monstrum zastavit.

Bylo to těžké období v dějinách Skyrimu. Mezi tvrzemi zuřila hořká válka o následnictví. Kdyby jarlové spojili své síly, mohli by bestii porazit, ale v těch dobách nikdo nikomu nevěřil.

Tehdy předstoupil před lidi zručný válečník jménem Olaf, který přísahal, že se se stvůrou vypořádá. Některé verze uvádějí, že byl jarlem Bílého Průsmyku. Podle jiných verzí legendy Olaf slíbil lidem z Bílého Průsmyku, že draka chytí, když jej lidé jmenují jarlem.

Ať už tak nebo onak, Olaf se vydal na cestu s hrstkou svých nejvěrnějších válečníků a nakonec draka našel v jeho sluji na hoře Athor. Strhne se lýtý boj.

Olaf nejdříve zaútočí na plazu se sekýrou a štítem v rukách. Některé verze legendy říkají, že Olaf a bestie bojovali ostřím a drápy několik dní, ale žádný nemohl zvítězit.

Většina verzí tvrdí, že Olaf, zřejmě znechucen neúčinností svých zbraní, nakonec štít i sekýru odhodil. Dal průchod zuřivosti, která se v něm hromadila, a vypustil strašlivý výkřik.

Příběh se na tomto místě znovu různí. Mnoho verzí říká, že Olaf netušil, že je nadán mocí dračího jazyka. Jiné zase tvrdí, že měl tento dar už dlouho, ale chtěl nejdříve vyzkoušet své síly v tradičním souboji s drakem.

Téměř všechny legendy se ale shodují na tom, co bylo dál.

Využívající obrovské moci dračího jazyka se Numinex a Olaf pustili na vrcholku hory Athor do působivého boje řevů. Jejich slova byla tak mocná, že prý drtila kámen a trhala oblohu na kusy.

Numinex se nakonec v důsledku svých zranění a úplného vyčerpání zhroutil. Olafovi se nějakým způsobem - je zvláštní, že téměř žádná verze neuvádí jakým - povedlo dopravit draka zpátky do hlavního města Bílý Průsmyk.

Lidé v Bílém Průsmyku jsou Olafovým zajatcem přiměřeně ohromeni. V zadní části paláce postaví obrovské kamenné vězení, které později přejmenují na Dračí síň. V této obrovské cele je Numinex vězněn až do svojí smrti.

Olaf se nakonec stává velekrálem králem Skyrimu a ukončuje válku o následnictví. Dá se předpokládat, že jeho velký čin z něj udělal jediného všeobecně přijímaného vládce. V zemi opět zavládne mír.

Jako návštěvník Skyrimu shledávám tento příběh fascinujícím, a zároveň velice zábavným. Jde o jednu z nejslavnějších nordských legend. Není těžké pochopit, proč tomu tak je. Jde o příběh nevídaného hrdinství, v kterém odvážný a vynalézavý nord bojuje se skutečně strašlivým nepřítelem a nakonec zvítězí, protože na něj dostatečně dlouho křičel. Tento příběh by mohl být pro nordy typičtější už jen v případě, že by Olaf porazil Numinexe v soutěži v pití.

Tato legenda však má i své odpůrce. Bard Svaknir, který žil za Olafova panování, napsal a zpíval aliterační báseň, která popírala Olafovu verzi celé události. Velekrál uvrhl zpupného barda ve svém hněvu do vězení a nechal zničit všechny opisy básně.

Jak rád bych jednu z nich dostal do rukou! Musím přiznat, že jsem velice zvědav na to, jak Olaf podle Svaknira skutečně porazil Numinexe.

Existuje několik starých bardských textů, které nabízejí jednu možnou odpověď. Tyto knihy naznačují, že Numinex byl zvláště zuřivý proto, že byl velice starý. Tvrdí se v nich, že drak strávil svá poslední léta sužováním venkova, až se nakonec stáhl na vrchol hory Athor, aby tam v klidu zemřel.

Když Olaf Numinexe našel, drak byl příliš slabý, než aby se bránil. Olaf a jeho lidé bez potíží plazu spoutali, ale rozhodli se využít situace a vymyslet si hrdinský příběh. Je zajímavé, že všichni Olafovi válečníci, kteří prý byli svědky souboje řevů, se stali v průběhu Olafova panování velice bohatými velmoži.

Je však téměř stejně pravděpodobné, že Svaknir neměl Olafa z nějakého důvodu rád a jeho skandální báseň byla jen pokusem o poškození velekrálovy pověsti. Pravdu se už bohužel nedozvíme.

Na závěr mi dovolu, milý čtenáři, jedno upozornění. Dobrý historik musí zůstat nestranný a musí zvážit všechna stanoviska. Čas pokrývá naše záznamy událostí, takže čím blíže se dostaneme k původním zdrojům, tím lépe.

Skyrim.4fan.cz