

HLAVNÍ JE KDE

Pradávné dwemerské příběhy

Část III.

sepsal Marobar Sul



Náčelník Othrobaru svolal své mudrce a pravil. "Každého rána nacházím desetinu mého stáda pozabíjenou. Co jest toho příčinou?"

Vojevůdce Fangbith pravil: "Tvá stáda přichází požírat nestvůra, jež vychází zpod hory."

Léčitel Ghorik usuzoval: "Možná za to může nějaká nová, neznámá nákaza."

Kněz Baren prohlásil, "Musíme obětovat Bohyni, aby nás zachránila."

I přinesli mudrci oběti a zatímco čekali na odpověď od Bohyně, Fangbith se přitočil k rádcí Jolteregovi a řekl: "Naučil jsi mne, jak ukovat obušek Zolic a jak jej používat v boji, ale potřebuji vědět, kdy je moudré toto umění použít. Mám počkat, až bohyně odpoví na vaše prosby, až zabere medicína, nebo mám tu nestvůru, která pod horou sídlí, ulovit sám?"

Nezáleží na tom, kdy, nýbrž kde, pronesl Joltereg.

A tak Fangbith uchopil obušek Zolic a vydal se na dalekou cestu temným lesem, až došel na úpatí Velké hory. Zde narazil na dvě nestvůry. Ta, jejíž morda nesla stopy zabitých kusů z náčelníkova stáda, se s ním pustila do boje. Její společník utekl. Fangbith si vzpomněl, co mu jeho mistr poradil, že nejdůležitější je "kde".

I udeřil nestvůru do všech pěti životně důležitých bodů: do hlavy, slabin, hrdla, zad a hrudi. Pět ran na pět bodů a nestvůra padla. Byla však příliš těžká, než aby ji mohl vzít s sebou, přesto se však vítězně vrátil k Othrobarovi.

Pravím, že jsem zabil nestvůru, jež požírala tvá stáda, křičel.

A jaký máš důkaz, že jsi nějakou nestvůru zabil? otázal se náčelník.

Tvrdím, že stáda zachránila moje medicína, opáčil léčitel Ghorick.

A já jsem zase přesvědčen, že jsem stáda zachránil obětováním Bohyni, řekl kněz Baren.

Po dvě rána byla stáda netknutá, ale třetího dne z nich byla opět desetina pobita. Léčitel Ghorick se uchýlil do pracovny, aby vynašel novou medicínu. Kněz Baren připravil další oběti. A Fangbith opět uchopil svůj obušek Zolic a vydal se do hloubi temného lesa, dokud nedošel na úpatí Velké hory. Zde potkal druhou nestvůru, s mordou zkrvavenou od požíráání Othrobarova stáda. Utkali se v boji a Fangbith si opět připomněl slova svého mistra, že "kde" není tak důležité.

Když nestvůru pětkrát udeřil do hlavy, dala se na útěk. Pronásledoval ji podél hory, pak ji pětkrát udeřil slabin a ona opět uprchla. Na cestě lesem ji lovec dostihl a pětkrát ji udeřil do hrdla, leč nestvůra unikla znovu. Když vstoupili na Othrobarova pole, Fangbith nestvůru opět překvapil, pětkrát ji udeřil do zad a ona opět vzala do zaječích. Konečně těsně před pevností náčelník a jeho mudrci uslyšeli její úpění. Pohlédli na nestvůru, jež zabíjela náčelníkova stáda. Fangbith ji pětkrát udeřil do hrudi a nestvůra konečně padla.

Na Fangbithovu počest byla uspořádána velkolepá hostina a Othrobarova stáda už nikdy nic nevráždilo. Joltereg svého žáka objal a pravil: "Konečně ses naučil, kde nestvůru udeřit, abys ji udolal."

Toto je další z příběhů, jehož původ lze přiřadit některému z vvanderfellských spáleňáckých kmenů. "Marobal Sul" mírně změnil jména postav, aby zněly o něco "trpasličtěji", a zařadil je do své sbírky. Velká hora v příběhu je určitě ve skutečnosti "Červená hora", přestože se v popisu praví, že ji obklopují lesy. Pád hvězd a pozdější výbuchy zničily porost kolem celé této hory, takže je docela dobře možné, že na místě nynější pustiny skutečně kdysi stávaly hluboké hvozdy.

Tento příběh vzbudil jistý akademický zájem, neboť nám představuje zaostalou spáleňáckou kulturu, ale hovoří i o životě v "pevnostech", které se podobají těm, na jejichž trosky můžeme narazit ve Vvanderfellu. Jsou tu dokonce odkazy na jistou pevnost "Othrobar", jež by měla ležet kdesi mezi Vvanderfellem a Skyrimem. V řídce osídleném Vvanderfellu se však do dnešních dnů dochovalo pouze několik pevností. Učenci se stále ptou, kdo a kdy tyto pevnosti vybudoval, ale z tohoto příběhu podle mne jasně vyplývá, že v nich kdysi dávno sídlily kmeny Spáleňáků. Tedy těch, kteří v současné době přebývají v primitivních chatrčích.

Hra se slovy, jež je ústředním motivem děje - že je důležité vědět, kde nestvůru udeřit, ale nikoli ve významu místa boje, ale místa na těle obludy. Tato pointa je typická pro mnohé spáleňácké příběhy. Hádanky, dokonce i tak prosté, jako je tato, měli rádi jak spáleňáci, tak i dávno zaniklí dwemerové. A to i přesto, že dwemerové jsou zobrazováni spíše jako zadavatelé hádanek než jako ti, kteří by je luštili tak, jak je tomu ve spáleňáckých příbězích.

Skyrim.4fan.cz