



calantar

Pojednání
Po stopách
Tolkienovy viery

Proč je Idril Stříbrnohá,
Stříbrnohá?

Recenze
Lord of the Rings Online

Teologie Ardy
Melkor a Temnota

Věda ve Středozemi
Původní hobití sídliště

Povídka
S proudem

ČÍSLO 3 * ROČNÍK 2024 * WWW.CALANTAR.CZ

Milé čtenářky a milí čtenáři Calantaru,

uť, dalo to zabrat. Ne že bychom třetí číslo sestavili v nezvykle pozdním termínu po namáhavé práci přispěvovatelů, kterých si nasmírně vážíme, ale po shodě okolností mezi něž patří zakončení vysokoškolských studií, stavba domu, preposílání si korektur, až je náhle srpen. A to jsme číslo měli hotové už už před půl rokem, tedy co se materiálů týče. Máme dokonce materiály na čísla další, a pokud s námi neztratíte trpělivost, mohou následovat v kratším sledu.

Samozřejmě se ale neobejdeme bez vás, našich přispěvovatelů – jak textů, tak ilustrací (zde stále trochu žehráme).

Přinášíme vám tedy třetí číslo, je opět zdarma ke stažení a věříme, že opět přínosné. Naštěstí témata nestárnou a jsou u Tolkiena platná stejně tak dnes jako i za pět let.

Příjemné počtení přeji

Starý Bral a Irith

Teologie Ardy: Melkor a Temnota

Tento článek je druhou částí rozsáhlejšího pojednání, které se pomocí rozboru dostupných textů snaží dojít k pochopení souvislostí, na kterých je vystavěn svět Ardy. V první části jsem se pokusila ukázat, jak Světlo, které prostupuje Ardou, vychází od Erua a reprezentuje jeho moc, velkoryse propůjčenou světu.

Nyní pokročíme dále: Tam, kde je Světlo, bývá i Temnota. Tam, kde se usiluje o soulad, snadno vzniká chaos. Tam, kde je vůle souhlasící s Eruem, může vyklíčit i vůle opačná. Bude nás proto zajímat i Melkor, který je s Temnotou blíže spojený. Je však ono spojení zákonité?

MELKOR JAKO MYŠLENKA

Byl Eru, Jediný, který se v Ardě nazývá Ilúvatar; a nejdříve udělal Ainur, Sváté, kteří byli potomstvem jeho myšlenky... [S, A, str. 11, odst. 1]

Hle Ilúvatar dlí sám. Nejdříve svým zpěvem dal život Ainur /.../. [KZP I., kap. 2, str. 57, odst. 3]

Jak se praví v Ainulindalë, jsou Ainur potomstvem Ilúvatarovy myšlenky. Tak jako si později Ainur vyzpívali Svět, dal nejprve Eru zpěvem život Ainur; jsou jím milovaní a chtěni. Nejen ti hodní Valové, kteří se snaží naplnit své určení, ale všichni, i Melkor. I on byl Eruem chtěný a milovaný.

Ainur jsou zosobněné abstraktní principy, Eruovy myšlenky, a ty nemohou být samy o sobě vadné; cokoli Eru dělá, dělá s rozmyslem, s konkrétním cílem a vše má pod kontrolou. Jakou tedy Eruovu myšlenku zosob-

ňuje Melkor? Musel mít od počátku nějaký smysl, poslání.

Melkorovi byly mezi Ainur dány největší dary moci a poznání a měl podíl na všech darech svých bratrů. [S, A, str. 11, odst. 5]

O jeho osobním poslání víme málo. Byly mu dány největší dary moci a poznání a zároveň měl podíl na všech darech svých bratrů. Konečným cílem stvoření Ainur je dosažení větší harmonie; jak tedy k němu Melkor mohl přispět? Zdá se mi zřejmé, že jeho posláním bylo všechny Ainur spojovat, podobně jako to dělal Manwë, jeho myšlenkový bratr.

Manwë měl koordinovat své bratry; měl se uplatnit při spojování jednotlivých částí do soudržného celku. Společné dílo však nestačí jen koordinovat; při tvůrčí spolupráci nutně vznikají i přesahy a nedotahy a ty musí někdo zahladit; díry s pochopením celkového záměru zaplnit a u překryvů rozhodnout, která část se nepoužije. Každý, kdo někdy něco tvořil, ví, že dobré dílo s sebou nese velké množství zavrženého tvůrčího odpadu, balastu, který je třeba bez milosti zavrhnout.

Melkor v původní čisté podobě reprezentuje princip revize, který má v tvůrčím procesu zásadní místo. Jeho darem bylo tedy vidět výsledný celek a podmínky dosažení jeho funkčnosti. Dostal schopnost a pravomoc revidovat dílo svých druhů (a odvahu to bez skrupulí dělat), a to pro rychlejší dosažení dokonalosti společného díla. Proto také dostal podíl na schopnostech všech ostatních a velkou moc nad nimi.

Jenže něco se vyvinulo jinak, než mělo, ve chvíli, kdy se princip revize stal autonomní osobou.

MELKOR JAKO OSOBA

Ale jak se téma rozvíjelo, vstoupilo Melkorovi do srdce, že do něho vplete látku vlastních představ, která neladila s Ilúvatarovým tématem; snažil se v ní totiž zvětšit moc a slávu partu, který mu byl přidělen. Melkorovi byly mezi Ainur dány největší dary moci a poznání a měl podíl na všech darech svých bratrů. Často chodíval sám do prázdných prostor [do Prázdna] hledat Nehynoucí plamen, zahořel totiž touhou uvést v Bytí vlastní věci; zdálo se mu, že Ilúvatar o Prázdnu vůbec neuvažuje, a neměl trpělivost s jeho prázdnotou. Přesto Oheň nenašel, protože ten je u Ilúvataru. O samotě však začal pěstovat vlastní myšlenky, nepodobné myšlenkám jeho bratrů. Některé z těchto myšlenek nyní vplétal do své hudby... [S, A, str. 11–12, odst. 5/1]

Snažil se zvětšit moc a slávu partu, který mu byl přidělen – nedělají to ale všichni Valar? Není snad snaha údělem každého, kdo je osobou (tj. má vůli a vědomí sama sebe)? Každý přece bude právě to své téma, které zosobňuje. A přesto byli ostatní (do jisté míry) schopni respektovat party jiných, ale Melkor ne. Osobní témata ostatních byla víceméně v souladu s Ilúvatarovým tématem i se sebou navzájem, ale Melkorovo ne. Lišil se totiž ve své podstatě od ostatních více než oni od sebe navzájem.

Měl podíl na všech darech svých bratrů. Přísně logicky to z toho sice neplyne, ale lze předpokládat, že když měl podíl na všech schopnostech ostatních, neměl naopak nic, co by neměli druzí, neměl nic originálního, jedinečného, něco, kvůli čemu by byl nepostradatelný. Zato ve všem vynikal – chtěl a mohl všechny ostatní ve všem překonat. Proto nikoho nepotřeboval, a protože nebyl originální, nikdo nepotřeboval jeho.

Potřebovalo ho dílo jako celek, ale to zatím věděl jen Ilúvatar.

Některé z těchto myšlenek nyní vplétal do své hudby a rázem kolem něho vznikl nelad a mnozí, kteří zpívali blízko něho, pro-

padli sklíčenosti, jejich myšlenky se narušily a jejich hudba zakolísala [S, A, str. 12, odst. 2]

Zdá se, že oproti svým bratrům byl napřed: oni teprve vytvářejí první tóny hudby a on již chce uvést vše v Bytí. Ne však s nimi, ale sám, protože jim všem rozumí (a může je proto nahradit), oni jsou proti němu pozadu a on s nimi nemá trpělivost. Zákonitě mu musí připadat, že je spíše podobný Eruovi než ostatním Ainur.

Od geniality je jen krok k pýše a samolibosti a od nich ke svévoli. Svévole pak vede k porušení souladu, a tím k popření původního poslání.

Než se dostaneme k jednotlivým fázím Melkorova pádu, musíme se seznámit s dalšími skutečnostmi, které na cestě svého pádu potkal – Prázdno a Temnotu.

PRÁZDNO (VOID)

...a Ilúvatarovy příbytky se naplnily, až přetékal, a hudba a ozvěna hudby vycházely do Prázdna a ono nebylo prázdné. [S, A, str. 11, odst. 4]

Prázdno je to, co na počátku obklopuje příbytky, v nichž přebývají Ainur. Není to prázdný prostor, je to prázdné, naprosté nic. Jako takové není ani dobré, ani špatné, je neutrální. Je to možnost, v níž a skrze níž se může uskutečnit Bytí; zde mohou růst myšlenky, které ještě nevešly v Bytí.

Melkor do Prázdna chodil, když chtěl být sám se svými originálními myšlenkami. V Prázdnu není nic a nic tam ani nevzniká; proto tam ani nic nenašel. Možná však, že nehledal vně, možná se jen snažil ovládnout Plamen, jímž byl sám zapálen; ale ani to se mu nemohlo povést, protože dílo nemůže překonat svého tvůrce.

(Melkorovi) se zdálo, že Ilúvatar o Prázdnu vůbec neuvažuje, a neměl trpělivost s jeho prázdnotou. [S, A, str. 12, odst. 1]

Melkor zjevně touží po tom, aby něco bylo, ať už cokoli, aby se v rámci Bytí mohl realizovat, protože naplnění jeho osobního poslání je závislé na naplnění poslání ostatních.

Ilúvatar však povstal v nádheře a vyšel z líbezných končin, které vytvořil pro Ainur, a Ainur ho následovali. Ale když přišli do Prázdna ... [S, A, str. 13, odst. 3]

Ilúvatar /.../ vyšel ze svého sídla, prošel nádhernými kraji, které pro Ainur stvořil, a vstoupil do temných míst, kam jej Ainur následovali. A nyní, kdy dosáhli té nejzazší prázdnoty... /.../ Tu Ainur užasle hleděli, jak se uprostřed prázdnoty vyvíjí svět a vyčleňuje se z ní, radovali se hledíce na světlo, bílé a zlaté... [KZP I., kap. 2, str. 59, odst. 4 a 5; str. 60, odst. 2]

Prázdnost bezproblémově koexistuje s přibytí Ainur vede sebe. Je neutrální a pasivní. V původní Tolkienově koncepci je prázdno totožné s Temnotou, která se však později stává samostatnou skutečností; Prázdnost a Temnota se stanou dvěma odlišnými skutečnostmi.

TEMNOTA (DARKNESS)

... zatímco Ainur hleděli na toto vidění, bylo odňato a ukryto před jejich zrakem, a zdálo se jim, že si v tu chvíli všimli něčeho nového: Tmy, kterou do té doby neznali jinak než v myšlenkách. [S, A, str. 15, odst. 1]

Pak nastal mezi Ainur neklid, ale Ilúvatar je zavolal a řekl: „Znám touhu vašich myslí, aby to, co jste viděli, opravdu bylo nejen ve vaší myšlence, ale tak, jak jste vy, a přece jinak. Proto říkám: Eä! Ať ty věci jsou! A vyšlu do Prázdna Nehynoucí plamen...“ [S, A, str. 15, odst. 2]

V této Hudbě započal Svět, protože Ilúvatar zviditelnil píseň Ainur a oni ji spatřili jako světlo ve tmě. [S, V, str. 21, odst. 1]

Temnota vzniká zároveň s Eä, jako vedlejší produkt tvoření a stvoření. Není Ainur zcela neznámá – setkali se s ní již při svých vlast-

ních začátečnických pokusech o tvoření, zatím však jen v myšlenkách. Nyní ji poprvé vidí a mohou prožít novým způsobem jako realitu; přesto si jí, zdá se, zatím nikdo moc nevnímá a zcela jistě ji nikdo nedoceňuje.

Co tedy ona Temnota je? Zdá se mi, že jakožto vedlejší produkt tvoření se jedná o zavržené, nesouladné části, zároveň o místo, kde se tyto věci „nachází“, a v neposlední řadě i o proces odmítnutí. Slepé uličky, nadbytečné varianty, balast, smetiště tvorby. Zná je každý, kdo někdo hledal uměleckou nebo myšlenkovou cestu k pravdivosti a celistvosti díla; a každý tvůrce ví, že k cíli nikdy nevede snadná a rovná cesta, že dobré dílo je obklopeno řadou zavržených myšlenek.

Temnota je zároveň místo (i když ne v běžném smyslu geometrie třírozměrného prostoru), věc i způsob existence. Vzniká jako nedílná součást Bytí, jako jeho protiváha, odmítnuté Bytí. Bytí a Temnota zůstávají od sebe oddělené, Bytí jako primární jsoucno a Temnota jako jeho souputník.

Vznik Temnoty tedy nelze svést pouze na Melkorův svévolný nelad v Hudbě; pochází také z omylů a bludných cest všech ostatních Ainur. A toto jsoucno dostalo od Ilúvatara Bytí v rámci stvoření Eä. Ilúvatar zjevně při tvoření Světa z Hudby Ainur nedělal revizi, dílo necenzuroval, ale uvedl ho v život tak, jak si ho Ainur předzpívali, včetně všech omylů, chyb a záměrných pokažení. Svět a Temnota uprostřed Prázdna se vyvíjí: Prázdnost se tvořením plní, jak Bytím, tak Temnotou; Bytí narůstá a vytlačuje Temnotu dále do Prázdna.

Vztah Melkora a Temnoty v jejím původním určení je nyní jasný; on to byl, kdo měl pomáhat rozeznávat a amputovat zavržené myšlenky a dále je odesílat na smetiště dějin. Má tedy od počátku k Temnotě blízký vztah, nikoli však identický; ani popelář nebydlí na skládce.

MELKOR SE SPOJUJE S TEMNOTOU

TEMNOTA JAKO MÍSTO

Uprostřed války však Valar přišel na pomoc duch velmi silný a odolný, /.../ Tak přišel Tulkas Silný, jehož hněv se žene jako vichr a rozhání před sebou mraky a tmu; a Melkor prchl před jeho hněvem a smíchem, opustil Ardu, a dlouho byl mír. /.../ Melkor dumal ve vnější temnotě a od té doby Tulkase nenáviděl. [S, QS, kap. 1, str. 31, odst. 1]

Na počátku snahy Valar v Eä se Melkor projevuje jako ničitel díla svých bratrů, až do té míry, že ho jiný z Ainur, Tulkas, musí vyhnat z blízkosti ostatních Ainur, zahnat ho do vzdálených končin Eä, do „vnější temnoty“. Jako kdyby temnota se vzdáleností od Světla narůstala a houstla, zavržené myšlenky a touhy se kupí v okrajových částech, tam, kde Eä přechází a vrůstá do Prázdna.

Byla to chyba? Měli Valar Melkora nechat, aby plnit svoji, i když už do značné míry pýchou pokřivenou úlohu, a doufat, že Eru vždy ví, co dělá? Nebo už to opravdu nešlo déle snášet? Nevíme. Jedno však je jisté: I Tulkas jako princip je potřebný. Při tvoreni je si třeba stanovit mez (časovou či objemovou) pro váhání a změny koncepce, po jejímž překročení už je třeba rázně dílo dokončit.

Melkor prchá do Temnoty jakožto místa, a z ukřivdění se s Temnotou spojuje. Dá se tedy říci, že aplikoval své poslání sám na sebe: sebe identifikoval jako přebytečného a nesouladného, s čímž se pochopitelně nedokázal smířit. Teprve nyní nastal okamžik, kdy definitivně přešel onu pomyslnou hranici ze Světla do Temnoty.

TEMNOTA JAKO VNĚJŠÍ VZHLED

Melkorův pobyt v Temnotě změnil jeho i ji. Tím, že ji obýdlel, vlil do ní ozvěnu Bytí vycházející z něj samého, jeho mocí dostala vlastní, třebaže parazitickou identitu, náznak života. A naopak, on sám se oděl do Temnoty, která se stává jeho vnějším projevem tak, že se stal neviditelným pro zraky většiny ostatních Ainur. V této fyzic-

ké Temnotě prodléval, dokud nenastal vhodný okamžik, aby se opět vrátil na Ardu.

Melkor věděl o všem, co se vykonalo, protože již tehdy měl mezi Maiar tajné přátele a zvědy, které obrátil na svou stranu, a daleko ve tmě byl naplněn nenávistí a žárlil na díla sobě rovných, které si chtěl podmanit. /.../ (Valar) Nebáli se ničeho zlého a pro světlo Illuinu nepostřehli stín na severu, který zdaleka vrhal Melkor; stal se totiž temným jako Noc Prázdna. [S, QS, kap. 1, str. 32, odst. 1]

Nastalo Jaro Ardy, dílo formování Ardy bylo – alespoň pro tentokrát – dokončeno, Valar odpočívají a radují se. Temnota je zde označena jako „Noc Prázdna“, tedy je jakousi odvrácenou stranou, negací aktu stvoření, které se rozprostřelo do Prázdna. Temnota kontaminovala Prázdno, a to přestává být neutrálním prostorem. Při pohledu z krásných míst, která Valar učinili, se nyní Prázdno jeví jako nehostinné místo, třebaže na počátku bylo místem neutrálním.

Melkorova proměna mu poskytuje výhodu: Pobytem v Temnotě sám se stal temným jako noc. Temnota z něj vystupuje, obklopuje ho a poskytuje mu výhodu neviditelnosti.

TEMNOTA JAKO STAV DUŠE

A ve tmě bydlel Melkor a stále ještě často obcházel v mnoha mocných a strašných podobách, vládl chladem a ohněm od vrcholků hor po hlubinné pece, jež jsou pod nimi; a vše, co bylo tehdy kruté či násilné či smrtonosné, se připisuje k tíži jemu. [S, QS, kap. 1, str. 34, odst. 3]

Melkor se propadá do morálního zla, které ničím nekorigováno narůstá do extrémů. A tímto zlem, které z něj vychází, mění Melkor druhotně povahu Temnoty, kterou ovládá a s níž srůstá. Vtiskl jí děsivost, kterou původně neměla.

TEMNOTA JAKO STAV TĚLA

Morální zlo ale není konečným stavem Melkorova srůstání s Temnotou. Zbývá ještě jeden krok – kontaminace hmoty a prostoru.

Pak viděl Melkor /.../ že Valar chodí po zemi jako viditelné mocnosti, oděné rouchem Světla, krásní a slavní na pohled a blažení /.../ Jeho závist tím jen vzrostla; přijal také viditelnou podobu, ale jeho rozpoložení a zášť, která v něm hořela, způsobily, že ta podoba byla temná a strašná.

[S, A, str. 16, odst. 3]

Tím, že přijal na sebe hmotné tělo, hröa, přenáší Temnotu a její moc, posílenou svojí mocí, dále do hmoty. I hmota sama se kvůli tomu může stát děsivou, ač je sama přirozeně morálně neutrální.

Vzájemnou interakcí temné fëa a hröa se vazba posiluje a postupně se mění Melkorův vzhled. Po nějaký čas je ještě schopen svůj vzhled měnit vůli, tuto schopnost však postupně ztrácí. (K zajímavé otázce vtělení Valar do hmoty, zranitelnosti a možné ztráty sil se vrátíme někdy v budoucnu.)

TEMNOTA JAKO EXISTENCIÁLNÍ STAV

Pak padla na Valinor velká tma. /.../ Světlo (the Light) zhaslo, ale Tma (Darkness), která následovala, byla víc než ztráta světla. V té hodině vznikla Tma, která se nezdála nedostatkem něčeho, ale věcí, která má vlastní bytí; byla totiž zlobou vytvořena ze světla a měla moc bodat do očí, vnikat do srdce a mysli a rdousit samotnou vůli. [S, QS, kap. 8, str. 67 – 68, odst. 3 – 4]

Nejlepší popis Temnoty, která byla „vytvořena zlobou“, v její hroživé podobě máme uvedený v okamžiku zničení Stromů. V Temnotě není Světlo: není tam radost, není tam smy-



sl konání, není tam vývoj, není tam změna, není tam budoucnost. Je to bytostná, zhmotnělá beznaděj.

DALŠÍ BYTOSTI SPOJENÉ S TEMNOTOU

Některé z těchto myšlenek nyní vplétal do své hudby a rázem kolem něho vznikl nelad a mnozí, kteří zpívali blízko něho, propadli sklíčenosti, jejich myšlenky se narušily a jejich hudba zakolísala; někteří však začali ladit svou hudbu spíše podle něho než podle myšlenky, kterou měli zprvu. [S, A, str. 12, odst. 2]

Pak Tulkas usnul, unavený a spokojený, a Melkor usoudil, že přišla jeho hodina. Překročil tedy se svým zástupem Hradby Noci, přišel na daleký sever Středozeemě, a Valar o něm nevěděli. [S, QS, kap. 1, str. 32, odst. 3]

Když se Melkor poprvé vrací z vyhnanství v Temnotě na Ardu, přivádí s sebou zástup. Tento zástup však není zcela jistě homogenní. Mohl by zahrnovat menší z Ainur, kteří se k němu přiklonili již ve Velké Hudbě a do jeho vyhnanství ho následovali; neříká se však nic o tom, zda do svého vyhnanství odešel pouze sám, nebo ho někdo následoval.

V jeho zástupu bych však mnohem spíše čekala bytosti, které v Temnotě potkal.

Nebyl však sám. Mnozí z Maiar byli totiž ve dnech jeho velikosti přilákáni jeho nádhrou a zůstali mu věrní i v zatmění; jiné pak strhl do svých služeb lhaním a zrádnými dary. Strašliví mezi těmito duchy byli Valaraukar, ohnivé metly, kteří se ve Středozeemi nazývali balrogové, démoni děsu. [S, V, str. 26, odst. 6]

Po tom, co už víme o Temnotě, si můžeme udělat jasnější představu o tom, kdo jsou balrogové, jaké bylo jejich původní určení. Jsou to bytosti ohně, a přesto přirozeně lnou spíše k Temnotě než ke světlu, Slunce nemají rádi. Zdá se, že Temnota je pro ně přirozeným prostředím; že jejich původním posláním bylo

vstupovat do Temnoty a vykonávat v ní určité úkoly či možná vykonávat stráž na hranicích Světla a Tmy. Své světlo si nesou s sebou, a proto žádné jiné nepotřebují.

Tam, pod strmými stěnami hor a u studeného temného moře, byly stíny nejhlubší a nejhustší na světě, a tam v Avatharu se tajně a bez vědomí všech usídlila Ungoliant. Eldar nevěděli, odkud přišla, ale někteří říkali, že v dávných věcích sestoupila ze tmy, která leží kolem Ardy, když Melkor poprvé závistivě pohlédl na Manwého království, a že byla na počátku jednou z těch, které strhl do svých služeb. Zapřela však svého pána, protože toužila být paní své vlastní žádostivosti, a brala si všechno, aby nakrmila svou prázdnotu /.../. Odtamtud se plížila k světlu Blažené říše, protože hladověla po světle a nenáviděla je. [S, QS, kap. 8, str. 65, odst. 2]

Jakmile však dostihli Ungoliantin mrak, byli jezdcí Valar oslepeni a zmateni, rozptýlili se a jeli, nevěděli kam; zvuk Valarómy zakolísal a zmlkl. A Tulkas byl jako by chycen v černé síti v noci, stál bezmocně a marně tloukl do prázdna. Ale když Tma přešla, bylo pozdě: Melkor se dostal, kam chtěl, a jeho pomsta se naplnila. [S, QS, kap. 8, str. 68, odst. 4]

Ungoliant je zcela jiný druh následovníka. Věčně hladová po světle, které zároveň nenávidí. Jejím přirozeným prostředím je Temnota, ale Světlo je jí potravou. Její hlad, její vnitřní prázdnota by snad mohly napovídat něco o jejím původním určení a přirozeném prostředí: žít na pokraji Temnoty a Prázdna a umenšovat neustále narůstající „závěje Temnoty“, aby nerostla přes všechny meze.

MELKORŮV PÁD

PŘÍČINY PÁDU

Počátek nesouladu tkví už v tom, že se princip revize stal osobou s vlastní vůlí. Problém se projevil v dynamice, v načasování, v jeho netrpělivosti vůči bratrům, kteří ještě nebyli dost daleko, aby on měl co konstruktivně revidovat. Kdyby měl větší trpělivost, jako jeho

bratr Manwë (který musel být podobně jako on na počátku nečinný z povahy svého poslání), uviděl by, že vše, po čem touží, nakonec nastane. Chyběla mu naděje – *estel*.

Tím, jak byl schopný vnímat a chápat dílo ostatních, byl reálně schopnější než oni. Posedla ho pýcha. Začal svou vlastní úlohu přeceňovat a upřednostňovat před úlohami ostatních. Nepochopil, že velikost není v níkom z nich, ale v celku.

ETAPY PÁDU

Z nádhery klesl přes opovážlivost k pohrdání vším kromě sebe sama, stal se duchem zmarnujícím a nelitostným. Pochopení proměnil v lstivost tím, že vše, co chtěl použít, převracel podle své vůle, až se stal nestoudným lhářem. Začal touhou po Světle, ale když je nemohl vlastnit jen on sám, sestoupil ohněm a zlobou [skrže oheň a zlobu] do velkého požáru [do velkého vzplanutí], dolů do Temnoty. A tmu také nejvíce používal ve svých zlých dílech na Ardě a pro všechno živé z ní učinil postrach. [S, V, str. 26, odst. 3 – 4]

Vývoj osoby Melkora před Hudbou jsme si už ukázali: Z výjimečného jedince se kombinací talentu, pýchy a netrpělivosti stává zahořklý samotář, který se stále více odklání od svých bratrů, od svého poslání i od původní vůle Ilúvatara. Jeho vlastní invence – pravděpodobně již v této fázi využívaná vědomě a záměrně jiným způsobem, než bylo zamýšleno – ho vede k narušování harmonie Hudby a tím k velkým nesouladům v jádru stvořeného Eä.

Po sestoupení do Eä se vměšuje Valar do jejich snažení již morálně pokřiveným způsobem – ničí jejich díla, aniž by tím do celku vnášel zamýšlenou revizi; přesto jim prospívá alespoň tím, že Valar získávají od svého díla odstup a zdokonalují ho.

Vyhnání Melkora z blízkosti ostatních Ainur v něm budí zklamání, zlost, krutost a pomstychtivost. Již tak narušený vztah k ostatním Valar je definitivně přetržen. Hledá si nové poslání v Temnotě, kde získává novou

platformu pro seberealizaci. Kontaminuje Temnotu svým nesouladem, který je kořenem všeho, co je označováno souhrnně jako zlo. Temnota se mění v děsivou, tak jako on.

Vrací se do Ardy posílen a stává se zákeřným a těžce zvladatelným; ničí Lamy, prchá, skrývá se a staví si pevnost Utumno.

Zatímco až do pobytu v Temnotě byla jeho činnost spíš otravná, pak se stal pomstychtivým a nakonec krutým. Jeho nepřijetí, vyhnání ostatními Valar změnilo a definitivně určilo jeho status. Zcela se vymknul původnímu poslání.

CO MELKOR ZTRATIL

/.../ kdežto Melkor utrácel svého ducha v závisti a nenávisti, až nakonec nedovedl dělat nic než pokřivené obrazy myšlenek jiných, a ničil všechna jejich díla, jak jen mohl. [S, V, str. 23, odst. 1]

Kreativitu: Ztrácí vnitřní harmonii a následkem toho i kreativitu, která je projevem harmonie.

Krásu: Jak jsme ukázali výše, ztratil také přirozenou krásu, která je znakem a projevem harmonie. Temnota proměnila jeho *fëa* i *hröa*. Ještě nějaký čas byl schopen svůj vzhled měnit vůlí, lhát o něm, svou podobu tvořit ze vzpomínky na původní poslání (zvláště v době po propuštění z Mandosu); postupně však ztrácí i tuto schopnost.

Dostal od Ilúvatara velkou moc a byl Manwëho sourozencem. Měl podíl na darech a poznání všech ostatních Valar, ale používal je ke zlým záměrům a vyplýval svou sílu v násilí a tyranii. Prahl totiž po Ardě a po všem, co je na ní, toužil po Manwëho kralování a po nadvládě nad říšemi sobě rovných. [S, V, str. 26, odst. 3]

Nyní ho totiž jeho nenávist sžírala ještě víc než za dnů Utumna, kdy ještě nebyla pokřivena jeho pýcha, a spotřebovával svého ducha na ovládání svých sluhů a na to, aby

jím vnukal žádostivost po zlu. [S, QS, kap. 9, str. 72, odst. 2]

Sílu: Touha ovládat, a to nejen hmotu, ale i jiné bytosti, ho stojí více sil, než čekal; čím více bytostí ovládá, tím méně má kapacity na cokoli jiného.

Dotekem těch posvěcených klenotů mu ruce ohořely do černá a zůstaly černé již navždy; nikdy se už také nezbavil bolesti z popálenin a hněvu nad tou bolestí. [S, QS, kap. 9, str. 72, odst. 1]

Morgoth od toho dne navždy kulhal a bolest jeho ran se nedala zhojit, a ve tváři mu zůstal Thorondorův šrám. [S, QS, str. 134, odst. 1]

Nezranitelnost: Spojení s hmotou mu přineslo ještě jeden neblahý následek – tělesnou zranitelnost. To, co bylo na začátku výhodou, se stává přítěží. A protože je oddělen od živého zdroje Světla, jeho zranění se nemohou zahojit.

Poslední ze všech stojí jméno Melkora, Toho, který povstává v moci. Ale to jméno pozbyl, a Noldor, kteří nejvíc z elfů trpěli jeho záští, je nevyslovují a nazývají ho Morgoth, Temný nepřítel světa. [S, V, str. 26, odst. 3]

Jméno, které je zároveň vymezením smyslu existence: Ten, který povstává v moci (He who arises in Might). Znamená to nejen „povstává s mocí“, tj. je mocný a tuto moc také vykonává, ale také „je všude tam, kde je moc, rodí se z moci“. Vše, co přeroste stanovený rozsah a velikost, je jím dotčeno, korigováno.

Toto jméno pozbyl pro své zlé skutky; pozbyl tedy právo zasahovat do všeho svou mocí v tom smyslu, v jakém byl Eruem stvořen. Zásah, který nesměřuje k harmonii celku, se stává přítěží. V jeho novém jménu se objevuje Temnota, se kterou se sjednotil.

MELKOR UZAVŘEN V MANDOSU

Po probuzení a nalezení elfů Valar konečně uspořádali trestnou výpravu, Melkora chytili a na několik věků uvěznil v Mandosu.

Posléze byl podle Manwého slibu opět při veden před trůny Valar. Tu pohlédl na jejich slávu a blaženost a v srdci měl závist; pohlédl na Ilúvatarovy děti, jež seděly u nohou Mocných, a naplnila ho nenávist; pohlédly na bohatství lesklých drahokamů a zatoužil po nich, ale utajil své myšlenky a odložil svou pomstu. Před branami Valmaru se Melkor pokořil u Manwého nohou a prosil za odpuštění a přísahal, že bude-li opět učiněn tím nejmenším ze svobodných obyvatel Valinoru, bude pomáhat Valar ve všech jejich dílech a především při hojení mnoha ran, které zasadil světu. [S, QS, kap. 6, str. 58, odst. 1]

Valar trvalo celé věky, než pochopili, že Melkorova náprava není v jejich silách. Jeho uvěznění v Mandosu nevedlo k zamýšlenému cíli, nýbrž právě naopak: Melkor se poučil ze svých předchozích neúspěchů a v klidu vězení vynalezl nové zbraně: přetvářku, pomluvu a lež.

MORGOTH UZAVŘEN V PRÁZDNU

POTRESTÁNÍ MORGOTHA

Morgotha pak vytrčili Valar Dveřmi noci za Hradby Světa do Bezčasého prázdna a na těch hradbách stále stojí stráž a Eärendil hlídá na cimbuří oblohy. [S, QS, kap. 24, str. 219, odst. 4]

Ale Manwë Morgotha vypudil a uzavřel ho mimo Svět v Prázdnu; sám se tedy do světa vrátit nemůže jako viditelná přítomnost, dokud Páni Západu sedí na trůně. [S, Ak, str. 223, odst. 4]

Od chvíle, kdy byla stvořena Eä, se vše odehrává v ní a Prázdno pozbývá významu, až do konce Prvního věku, do porážky Morgotha. Už není možné ho zahnat do vzdálených, pustých končin Eä nebo uvěznit v Mandosu, musí být vypuzen z prostoru a času do Bezčasého prázdna, odkud těžko vstoupit tam, kde čas běží.

MORGOTHŮV VLIV VE SVĚTĚ TRVÁ

(Celebrimbor) Proto se zamyslel a zahájil dlouhou a jemnou práci, a tak pro Galadriel vytvořil své největší dílo (kromě Tří prstenů). A říká se, že zelený drahokam byl jemnější a jasnější než Enderhilův [výrobce prvního drahokamu], a přece mělo jeho světlo menší moc. Neboť Enderhilův byl prosvícen Sluncem v jeho mládí, kdežto než začal pracovat Celebrimbor, uplynulo mnoho let a ve Středozemi již nikde nebylo světlo tak jasné, jako bývalo; neboť Morgoth byl sice vyvržen do Prázdna a nemohl opět vstoupit, ale z dálky sem padal jeho stín. [NP, Elessar, str. 272, odst. 1]

Přesto následky jeho činů (dokonce i když odmyslíme působení jeho služebníků) zůstávají stále citelné. Morgothova moc, procezená skrz Temnotu, poškodila předivo Světa. Poškodila nebo alespoň zakalila; paprsky Světla jím nemohou svobodně procházet a nic není, jak by mělo být.

(Sauron) Ale v pozdějších letech povstal jako Morgothův stín a přízrak jeho zášti a ubíral se za ním touž zhoubnou stezkou do Prázdna. [S, V, str. 27, odst. 1]

Dokonce i Prázdnou, původně neutrální, se po obydlení potrestaným Morgothem spojuje v ideovém významu s Temnotou a ztrácí svoji neutralitu. A Sauron, zosobnění Morgothova stínu nejen jako následovník, ale jako ten, kdo tyje ze zastínění Světla, jde neomylně ke stejnému konci jako jeho mistr – k úplnému „vyvržení“.

NĚKOLIK KLASICKÝCH OTÁZEK**BYL MELKORŮV PÁD NEVYHNUTELNÝ?**

Nevíme. Je však zřejmé, že svůj pád si nenaplánoval a neusiloval o něj, jakkoli po celou dobu své existence k němu zřetelně směřoval. Nevynalezl zlo, aby byl originální, ze svého pohledu celou dobu usiloval o dobro, jen jiné a jinými prostředky, než mu Eru určil. Není to bytostné Zlo, jen se minul se smyslem svého poslání.

BYL MELKORŮV PÁD ERUEM ZAMÝŠLENÝ?

Při uvážení množství zlých skutků, Melkorem spáchaných, je sotva myslitelné, že by výsledný Melkorův stav mohl být Eruovým záměrem; jistě ne cíleně chtěným, leda snad přijímaný v celistvosti stvoření jako možné riziko a jako daň za dokonalost celku. Přesto ho Eru dokáže využít ve prospěch Eä:

A ty, Melkore, uvidíš, že nelze hrát žádné téma, které nemá svůj nejhlubší zdroj ve mně, a že nikdo nemůže změnit hudbu mně navzdory. Neboť ten, kdo se o to pokusí, se prokáže jen jako můj nástroj k vytvoření ještě podivuhodnějších věcí, jaké si sám vůbec nepředstavoval.“ [S, A, str. 13, odst. 1]

Všimněme si, že Eru Melkorovi nikdy nebrání v činnosti ani ho nekárá za jeho postoje, s výjimkou výše uvedeného poučení; naopak i Melkorovo ničení integruje do celku k dokonalosti výsledku. Ač se Melkor jako princip revize z hlediska původního konceptu zvrhl, je stále v konečném důsledku pro celek funkční; své poslání naplňuje, i když delší cestou, za cenu utrpení všech.

MŮŽE BÝT MELKOR SPASEN?

Nevíme. Snad ano, ale velmi těžce.

Manwë zaplakal a sklonil hlavu. /.../ zvedl hlavu jako ten, kdo slyší z dálky hlas, a řekl: „Stane se! Budou to draze vykoupené písně, a přece vykoupené dobře. Vždyť cena nemůže být jiná. Tak, jak nám řekl Eru, bude do Eä uvedena předtím netušená krása, a ještě bude dobře, že bylo zlo.“ [S, QS, kap. 11, str. 86, odst. 1]

Znamenalo by to ze strany obyvatel Ardy přijetí všeho, co se v dějinách stalo, jako dobra, přiznání smyslu Melkorovým činům, nahlédnutí toho, že „je dobře, že bylo zlo“. Všech – včetně Fëanora, Húriny, Túrina a nekonečné řady bezjmenných obětí. Je to vůbec myslitelné?

A ze strany Melkora by to vyžadovalo ještě více – pochopení toho, že je potřebný, že je přijímaný a že je milovaný.

DRUHÉ MANDOSOVO PROROCTVÍ

Někdo by možná namítl: A co Druhé Mandosovo proroctví, které pojednává o konci světa a v němž se Morgoth osvobodí z pout, vrátí se Dveřmi noci z Prázdna do Eä a zničí Slunce a Měsíc? Pak se prý navrátí Túrin Turambar ze smrti a Morgotha vlastnoručně zabije...

Nezní vám to trochu nerealisticky? Túrin, ať již v jakékoli živé či mrtvé podobě těžko může porazit nejsilnějšího z Valar. Nadto lidé po smrti opouští kruhy světa a nikdy už se nevracejí. A co se zabití týče, lze snad zabít Eruovu myšlenku?

Christopher Tolkien uvedený text záměrně nezařadil do *Silmarillionu*, protože byl přesvědčen, že se jedná o lidskou legendu, která není v souladu s tím, co o světě vědí a soudí elfové. A já se s jeho názorem v této věci ztotožňuji.

SOUHRN

Temnota je stav Bytí, místo i stav, jak bytostí, tak i věcí. Melkorova proměna, které započala netrpělivostí a nedostatkem *estelu* a pokračovala pýchou a ukřivděností, ho přivedla do Temnoty, kterou obydlel; proměnil ji a ona proměnila jeho. Temnota zvětšila Morgothovu moc, kterou dále zneužil ke krutosti a pomstychtivosti. Morgoth naplnil Temnotu děsem. Temnota mu dala mnoho výhod, vzala mu však kreativitu, krásu a sílu a definitivně zničila jeho původní určení. *

Daniela Binderová

LITERATURA

S: J. R. R. Tolkien: *Silmarillion* (Mladá Fronta 1992, 2. vydání, v MF jako první, překlad Stanislava Pošustová)

A – *Ainulindalë*

V – *Valaquenta*

QS – *Quenta silmarillion*

NP: J. R. R. Tolkien: *Nedokončené příběhy* (Mladá Fronta, 1994, 1. vydání, překlad Stanislava Pošustová)

KZP I.: J. R. R. Tolkien: *Knihy ztracených pověstí I.* (Winston Smith, 1995, překlad Andrej Pastorek, Tomáš Hrách)

Lord of the Rings Online: Recenze N° 1

Chcete se na vlastní oči podívat do Bilbova rodného Kraje, a dokonce navštívit jeho hobití noru? Toužili jste prožít podobné dobrodružství jako Společenstvo, procestovat Eriador a projít velkolepou Morií? Máte odvahu bojovat epické bitvy na rohanském válečném oři, či dokonce vstoupit do Morodoru, a zažít jej na vlastní oči? Pak je LOTRO přesně pro vás.

Některé výrazy a termíny ze hry nebudu překládat, věřím, že to bude nakonec srozumitelnější. Začněme suchými fakty: LOTRO se řadí mezi MMORPG, tedy „massive multiplayer online role playing game“. Můžete se tedy potkávat s hráči z celého světa, tvořit družiny a prožívat dobrodružství spolu – u některých úkolů je to dokonce žádoucí. Sice se dá celá hra projít sólo, ale ve skupině jsou některé její části zábavnější. Je důležité zmínit, že hra je takzvaně „free to play“ (F2P), tedy velká část hry je zadarmo. Nemusíte platit žádné reálné peníze a prožijete stovky hodin zábavy. Přesto je dobré a v některých případech téměř nutné dokoupit obsah za reálné peníze. K tomu se dostanu dále v širších souvislostech.

JAK ZAČÍT?

Když si na www.lotro.com zřídíte účet a hru nainstalujete, dostanete na výběr z několika serverů. Je prakticky jedno, který si zvolíte – jde jen o to, že na každém je trochu jiná komunita. Například na Belegaeru je preferovaný jazyk němčina, je zde i francouzský server, drtivá většina však je anglická. České hráče najdete zejména na Laurelinu a Evernightu. Některé servery byly původně v Evropě a jiné v USA, v současnosti jsou všechny lokalizovány v USA. Na rychlost připojení

to však nemá vliv (odezva je rychlá, obvykle asi 110 – 130 milisekund). V rámci každého serveru si můžete vytvořit zpočátku 3 avatary, pozice je možné rozšířit. Můžete tedy hrát na více serverech najednou, ale postavy mezi servery si nemohou vyměňovat a posílat věci. Sice existuje transfer postav mezi servery, stojí to ale nemalé peníze. Výhodnější tedy je vybrat si jen jeden.

Pojďme se ale již podívat na samotnou tvorbu postavy. K dispozici jsou známé základní rasy Ardy – lidé, hobiti, trpaslíci a elfové. Pak jsou zde další, více či méně podřízené kánonu: vznešený elf (zrozený ve Valinoru), robustnější trpaslík rodu „stout-axe“ a nově vytvořený říční hobit. Je třeba říct, že volba rasy nemá podstatný vliv na schopnosti postavy. Jde spíše o to, která je vám sympatická. Dále vybíráte povolání vaší postavy. Drtivá většina z nich je od nedávné doby zadarmo. Můžete zvolit ze širokého spektra: *burglar*, *captain*, *champion*, *guardian*, *hunter*, *minstrel*, *lore-master*, *rune-keeper*, *warden* a poměrně nově *brawler* a *mariner*.

Všechna povolání mají své archetypy v knižní předloze: například *champion* – typický bojovník s jediným zaměřením způsobit co největší škody je inspirován Gimlim, *hunter* nezapře vzor v Legolasovi a u *lore-mastera* je uvedeno, že je vytvořen podle Elronda. Některá povolání – například *minstrel* a *rune-keeper* – na první pohled do „zažité Středozemě“ nezapadají, ale první z nich odkazuje na Lúthien, jejíž zpěv uměl mnohé očarovat a druhý čerpá z Celebrimbora, ovládající magii run. U *beorninga* je vzorem samozřejmě Meddéd a ve hře je to speciální případ, kdy rasa je zároveň povoláním.

Některé rasy a povolání donedávna nešlo kombinovat z důvodu logiky věci. Například kombinace hobitů bojovník (*champion*) nebo vznešený elf lupič (*burglar*) byla až donedávna nemyslitelná a příznějme si, trochu proti kánonu. Ale současní vývojáři se zjevně chtějí díky širším možnostem hry zalíbit potenciálním hráčům, přilákat je a později tím vydělat více peněz. Ze stejného důvodu byla k nalákání nových hráčů dána zadarmo k dispozici všechna již několik let dostupná povolání a nová povolání. Jen před rokem přidáný *brawler* a letos v říjnu *mariner* jsou jako novinka jen za peníze.

V současnosti je tedy jen několik málo kombinací ras a tříd, za které nelze hrát (trpaslík *lore-master*, hobit a elf *captain*). Jsou vzhledem ke kánonu diskutabilní, ale tak to bylo i u těch kombinací, které byly předtím zakázány a tvůrci hry jim dali zelenou teprve nedávno.

Abychom nezabíhali příliš do podrobností, jednoduše se dá říct, že každý si může najít v tomto spektru postavu, která mu vyhovuje. Nebo více postav. Většina hráčů totiž má více avatarů – alternativních postav (*altů*). Je to zajímavé z několika důvodů. Zaprvé si můžete vyzkoušet různé počáteční příběhy, protože většina ras má svůj vlastní (jen hobiti a lidé mají počáteční lokaci i příběh stejné). Dále si můžete vyzkoušet, která postava vám více vyhovuje z hlediska ovládnutí, schopností a stylu hry. Jednotlivá povolání mají svou typickou roli – třeba *champion* nebo *guardian* jsou stavění na boj zblízka, zatímco například *hunter* nebo *rune-keeper* nejlépe útočí z větší vzdálenosti. *Wardenovy* bojové schopnosti jsou nejúčinnější, pokud jsou použity v určité sekvenci. Toto povolání, a ještě například *burglar* nebo *captain*, se tedy doporučuje spíše zkušenějším hráčům, protože vyžaduje trochu složitější prstoklady na klávesnici a myši při používání navazujících schopností a správný odhad kdy kterou použít.

Je možné, že budete chtít vyzkoušet více povolání a ras a teprve pak se rozhodnout, kte-

rá postava bude vaše hlavní a nejoblíbenější (nebo jich může být i víc). Podle mě je to správné rozhodnutí a užijete si maximum z obsahu hry. A i když budete spokojeni už jen s první volbou vaší postavy, jsou tu další důvody pro vytvoření alespoň jednoho *alta*. Jednak jako úložiště: každá postava má kromě inventáře i možnost uskladnit si předměty ve větších městech ve *vaultu* neboli bance. Inventář lze sice hodně zvětšit, většinou ale stejně nestačí na všechny předměty, které ke hře více nebo méně nutně potřebujete: vylepšující runy na legendární zbraně, unikátní odměny za úkoly, suroviny pro řemesla, dekorace interiéru a exteriéru vašeho domku (ano, můžete mít vlastní domek, viz níže) žertovné předměty k pobavení nebo potrápení spoluhráčů... V neposlední řadě je šikovné mít další postavy jako doplňující řemeslníky. Ve hře je totiž možné zvolit si jedno ze sedmi řemeslných zaměření a využívat dostupné suroviny pro výrobu lepší zbroje, zbraní, jídla dávajícího bonusy a mnohého dalšího. Jedno zaměření však nestačí na všechna řemesla: někdo umí těžit rudy a zpracovat drahokamy, někdo zase umí vyrábět brnění, ale potřebuje někoho, kdo mu na ně zpracuje surové kůže atd. Proto je šikovné mít více *altů* a pokrýt vzájemně jejich řemeslné dovednosti. Není to v žádném případě pro hru nutné (slušné vybavení dostává postava jako odměnu za splnění úkoly nebo se dá pořídit jinak), ale pocit z vlastnoručně vykonaného o něco lepšího meče nebo mít v inventáři zásobu posilujících svítek je prostě fajn. Není tajemstvím, že natěžit dostatek surovin a postupně se vypracovat na vyšší stupně mistrovství konkrétního řemesla je hodně časově náročné a občas i stereotypní, ale podle mne rozhodně stojí za námahu. Samozřejmě lze suroviny, polotovary i vyrobené věci kupovat od ostatních hráčů a vzájemně si vypomoci, ale z vlastní zkušenosti je rychlejší a spolehlivější být alespoň částečně soběstačný. A navíc – prodejem vytěžených surovin nebo připravených polotovarů ostatním hráčům si můžete vydělat slušné množství herních peněz.

ÚKOLY NEBOLI QUESTY

Co se týče principu hry, LOTRO samozřejmě nevybočuje z rámce žánru: Nejprve promluvíte s nějakou herní postavou (non-player character, NPC), ta vám zadá úkol: najdi zvláštní předmět, tam a tam zabij 10 skřetů, doprovod jinou NPC do bezpečí a podobně. Vy úkol splníte a vrátíte se ke stejné či jiné NPC pro odměnu v podobě zkušeností, peněz a někdy i zvýšení reputace u konkrétní frakce předmětů jako zbraň, zbroj apod. V každé lokaci je k dispozici desítky, někde stovky úkolů, které můžete splnit. Celkový počet *questů* ve hře se v současnosti blíží deseti tisícům (!) a tvůrci stále chystají nový obsah, který průběžně zveřejňují – obvykle zhruba jednou za rok.

Mnohé typy úkolů jsou si samozřejmě podobné a s jejich obdobami se setkáte v každé lokaci. Zadání i těchto triviálních questů je ale často zajímavé a někdy i vtipné, vyplatí se číst texty až do konce. Některé úkoly se podařilo vytvořit poměrně originální a patří mezi ně většina hlavního herního příběhu *epic*

quest. A sem tam dostanete i úkol, nad kterým je třeba se intenzivně zamyslet a dokáže potrápít delší dobu, než se ho podaří splnit – třeba hádanky, kde řešením je najít přesné místo v herním světě.

Průběžně také bojujete s mnoha různými nepřáteli a za ty také získáváte zkušenosti. Tím se postupně zvyšuje vaše úroveň, sílíte a přibývají vám schopnosti. A jako u většiny RPG si vývoj svých schopností můžete udělat částečně podle svého. Nebudeme zabíhat do podrobností všech povolání, ale typicky si můžete vybrat kombinace jednu ze tří specializací (*trait tree*) – modrá, červená a žlutá. Jedna je pro vás dominantní a schopnosti v ní si pořizujete výhodněji, ale můžete nakombinovat své schopnosti ze všech tří barev specializací, takže možností je mnoho a můžete si přizpůsobit postavu, jak potřebujete. Máte k dispozici dva *trait tree* s možností dokoupit další, takže můžete svou postavu vyladit různými způsoby. Mezi jednotlivými *trait tree* se dá přepínat a navíc – pokud máte po-



cit, že jste si celou specializaci vytvořili špatně, můžete ji kompletně předělat za poměrně malé množství herního zlata. To je oproti typickému systému RPG her velká volnost.

Je důležité zmínit, že základní vlastnosti postavy (síla, vitalita...) jsou neměnné a dají se zvýšit jen bonusy. Z toho nejvýznamnější jsou bonusy z vybavení (zbraní a zbroje). Tyto bonusy nejsou zpočátku tak výrazné, ale od vyšších úrovní celkem významně ovlivňují vaše schopnosti i *morálku* (zajímavý ekvivalent zásehových bodů neboli životů v LOTRO). Právě díky výše zmíněným řemeslným výrobkům (zbroj, zbraně, šperky) si můžete nahnat bonusy k základním vlastnostem a zlepšit tak svoji šanci v boji, a tedy šanci na přežití. Většinu těchto předmětů dobré kvality ale získáte jako odměny za dokončení úkolu.

MÍSTA A LOKACE

Kam všude se můžete do Středozemě podívat? Lze navštívit prakticky všechna místa, kudy putovaly postavy z předlohy: Kraj, Hůrku, Větrov, Roklinku, Mlžné hory, Morii, Lothlorien, Železný pas, Rohan, Mrtvé močály a mnohé další. Herní svět je vskutku enormě rozsáhlý. Dostupná je převážná část Eriadoru, skoro celý Rhovanion a Mordor a rozlehlé oblasti kolem Železných hor a Šedých hor. Kraje známé z literární předlohy byly rozšířeny a tvůrci přidali množství nových měst a sídel. Nové lokace byly vytvořeny často jen podle letmých zmínek v trilogii nebo v Tolkienem zcela nepopsaných oblastech. Všechny tyto nové prvky jsou poměrně citlivě zasazeny do souvislostí a snaží se předlohu respektovat, doplnit a obohatit: Modré hory jsou osídlené elfy, trpaslíky i různou havětí, Eregion zdobí ruiny jeho zašlé slávy, malebnému okolí jezera Evendim vévodí monumentální trosky Arnorských měst. Zvlášť bych zmínil třeba Morii – její ztvárnění je ukázkou tvořivosti vývojářů: z několika temných hal a chodeb popisovaných v knize a filmu tvůrci udělali velkolepý, takřka monumentální podzemní komplex. Gimliho replika „*And they've called it a mine. A mine!*“ tím dostala doslova nové rozměry.

Všechna tato místa jsou nádherně ztvárněna, a to do podrobností. Atmosféra hry je velice působivá a proměnlivá místo od místa. I jen z šera a pavučin ve Starém hvozdu občas jde mráz po zádech, natožpak když zavítáte do Temného hvozdu, samotného Dol Gulduru nebo do nehostinného Angmaru. Občas přijdete na místo, kde mají služebníci Saurona obzvláště větší moc kolikrát i daleko od Mordoru – tam pak bývá přízračné šero i za bílého dne. A naopak – lokace převážně pod vlivem dobra jsou líbezná a plná světla: Lothlorien, Kraj, Roklinka, domek Toma Bombadila... Mimochodem Tom dostal významnou roli v hlavním herním příběhu. Jeho pojetí je podle mě naprosto skvělé a překonává knižní předlohu. Osobně jsem jeho úloze v prvním dílu trilogie nikdy úplně nerozuměl, ale díky zážitku z LOTRO už jej vnímám zcela jinak.

Svou roli v atmosféře hry má i hudba, která je pro většinu lokací originální a podtrhuje jejich ráz. Skladatelé dobře vystihli dojmy z určitých oblastí a soundtrack krásně doplňuje herní zážitek.

NESTVŮRY A OBYVATELÉ

Všechny lokace obývají známí skřeti i skurti, ale i množství neznámých nestvůr a nových obyvatel. Co se týče postav, většinou jsem neměl problém s jejich původem ani logikou umístění. Většinou se jedná o lidi nějakým způsobem přizpůsobené prostředí, kde žijí a jejich různým vztahem ke Zlu. Například mírumilovní obyvatelé zálivu Forochel žijí v permanentně zasněžené krajině (jejich vzhled včetně místních názvů nezapře inspiraci ve Finsku). Naproti tomu třeba většina obyvatel Angmaru slouží temnému pánu a jeho černokněžným přísluhovačům a podle toho se chovají. Pak jsou zde například Vrchovci (*Dunlendings*) se svým kmenovým uspořádáním. Každý kmen má k Sarumanovi (pro ně nejbližšímu a nejvlivnějšímu služebníku Zla) jiný vztah a je to podkladem pro desítky úkolů a zajímavou a klikatou dějovou linku. Co se týče nestvůr, vývojáři hry se evidentně v mnoha případech snažili o originalitu, aby hráče nenudilo potkávat stále stejné typy ne-

stvůr. Ve hře tedy budete bojovat s nejrůznějšími známými zvířaty (medvědy, vlky, mnoha druhy pavouků, různými ještěry...) ale i tajemnými monstry z hlubin země, podivnými kříženci, různými druhy nemrtvých nebo zcela nečekanými odrůdami skřetů. V některých případech jsou tyto bytosti na hraně kánonu nebo i zcela mimo něj, ale v celkovém kontextu nakonec mají své místo. Protivníků a monster budete nuceni v průběhu hry zabít tisíce. V určitých situacích už je to stereotyp, to je ale samozřejmě jeden z aspektů tohoto typu her a je třeba s tím počítat. Hra vám nedá nic „zadarmo“, příběhem se musíte probojovat a splnit množství úkolů. Odměny a prožitý příběh za to ale stojí.

PŘÍBĚH

Je potřeba, abych zmínil alespoň přibližně základní příběh hry, samozřejmě bez vyobrazení podrobností. Jak jsem zmínil výše, hra nabízí různé začátky pro různé rasy. Všechny tyto začátky s úvodními tutorialy však směřují postupně ke hlavní dějové lince (*epic quest*). Ta se dělí na několik navazujících částí, které jsou samy o sobě velmi rozsáhlé. Příběh začíná krátce předtím, než Frodo vyrazil se Samem z Kraje. V průběhu hraní pak postupujete s většími nebo menšími oklikami přibližně trasou jako Společenstvo, ale postupně se příběh vyvíjí zcela samostatně. Samotné členy Společenstva čas od času potkáváte a vaše cesty se zkrříží (a v některých případech za některé můžete i krátce hrát v rámci *instance*), ale příběh vašeho hrdiny je originální a převážně podle mého názoru kánon dobře doplňující. Na příběh z předlohy nahlížíte očima vedlejšího hrdiny, který se sice pohybuje ve stínu Společenstva, ale jeho význam v bitvě o Prsten je důležitý a nezpochybnitelný. Díky návaznosti úkolů můžete projít prakticky všechny herní lokace a zažít kvanta kratších a neméně zajímavých dobrodružství. Frodovo poslání přinést Jeden prsten do Mordoru se pak může jevit trochu jako vedlejší úkol, ve skutečnosti vše budete prožívat možná ještě intenzivněji díky vědomí, kolik přísluhovačů Zla jste po cestě již zlikvidovali, a jak trnitá to byla cesta.

LEVELING

Většina území má určitou minimální nebo doporučenou úroveň postavy. Protože jak v průběhu hraní postupujete na vyšší úroveň, nepřátelé se vám musejí schopnostmi vyrovnat. Takže například jít do lokace určené pro hráče úrovně 100-120 když jste na 30. úrovni znamená zaprvé sebevraždu a zadruhé automatický teleport do bezpečné lokace odpovídající vaší úrovni.

Existují MMORPG, kde je úroveň nepřátel automaticky generována tak, aby odpovídala vaší úrovni. To v LOTRO (naštěstí) není. Můžete se vrátit do lokací, kde se vám nedařilo na nižší úrovni, a s přehledem dokončit úkoly a pobít i nejsilnější místní nepřátele s náskokem třeba desítek úrovní. Toto je praktické i při plnění tzv. *deedů* – v každé lokaci dostanete odměny za splnění určitého počtu questů, nalezení všech důležitých míst a pobití určitého počtu různých nepřátel. Vyplatí se *deedy* plnit, protože odměny za to rozhodně stojí (LOTRO Points – viz níže). Navíc úkoly s postavou plníte tak jako tak a nepřátele pobíjíte také průběžně. Proč tedy nevěnovat trochu času navíc, aby zabitých orků bylo celkem 100 a ne jenom třeba poloviční počet, který se vám podařilo dosáhnout při prozkoumávání krajiny a plnění úkolů... A jak jsem zmínil, s náskokem mnoha úrovní většinou místní nestvůry skolíte vždy daleko rychleji, trvá to nepoměrně kratší dobu a plnit *deedy* není tak úmorné.

Maximální dosažitelná úroveň postavy se v průběhu existence hry postupně zvyšuje: jak přibývají nová území, roste strop *levelu (level cap)* a v současnosti je na čísle 140. Herní obchod umožňuje koupit si vylepšení – skok na podstatně vyšší úroveň: v současnosti je to 50, 95, 105, 120 a 130. To je šikovné pro ty, kteří si již celou hru prošli a mají rychle novou postavu na vysoké úrovni bez časově náročného procházení velké části hry.

INSTANCE – RAIDY

Pro ty, kteří zrovna na plnění úkolů nemají chuť nebo chtějí zažít jen krátkodobou

akci, jsou k dispozici tzv. *instance*. Jedná se o krátké akce nebo úkoly ve specifickém prostředí mimo hlavní mapu herního světa. Dělí se na několik typů – záleží většinou na odměně, kterou za který typ dostanete (jiné herní žetony/měnu dostanete za epické bitvy, další zase za *mise*...). Můžete si například zahrát na obránce Helmova žlebu nebo Minas Tirith, zlikvidovat nemrtvého bossa v podzemí Mohylových vrchů nebo si vyberete proniknout do strážného Dol Gulduru a porazit hlavního černokněžného přísluhovače. Většina instancí však využívá lokace vytvořené pro hru (například specifické podzemí ve specifické oblasti). *Instancí* není na začátku hry mnoho dostupných, ale postupně se odemykají s vaším postupem ve hře a s vyšší úrovní.

Konkrétní *instance* jsou stále stejné, ale mnohdy obtížné, takže někdy nejdou absolvovat na první pokus. Velká část *instancí* (takzvaných *raidů*) vyžaduje hraní v týmu. Typicky jsou určeny pro 6 nebo 12 hráčů, ně-

kteří jsou určeny i pro sólo hráče. Někdy se dá *raid* zvládnout i s menším počtem hráčů, než je určený počet, obtížnost je ale dobře vyladěná a obvykle je to pro hráče větší výzva. A pokud je obtížnost vysoká a postavy rychle a často umírají, snížíte si úroveň *raidu*. Nebo přizvete zkušenější hráče na vysoké úrovni, aby váš tým posílil. A naopak – někteří hráči, zejména ti, co dosáhli nejvyšší úrovně, hrají *instance* mnohokrát a zvyšují si její obtížnost (to je další možnost *instance*). Za úspěšné splnění cíle při vyšší obtížnosti jsou lepší odměny, dávající postavám větší bonusy. Hráči si pak mohou troufnout na ještě těžší úroveň...

SOCIALIZACE, SPOLUHRÁČI

LOTRO je hra stavěná pro multiplayering. V herním světě každou chvíli potkáte někoho z ostatních hráčů a je jen na vás, jestli budete samotářští nebo družní. Většina úkolů je dělaná pro sólové hraní, ale některé jsou naopak navrženy pro skupinu hráčů (*fellowship*). Pokud patříte mezi plaché typy,



můžete hrou procházet sami a třeba jen občas prohodit pár slov s ostatními hráči v herním chatu nebo přímými zprávami. Také můžete kdykoliv požádat o připojení se do *fellowshipu* (dočasné skupiny), což je výhodné hlavně pokud skupina postav plní zároveň stejné úkoly. Mnozí hráči však vytvářejí dlouhodobá uskupení – *kinshipy*. Být součástí *kinshipu* může být velice výhodné zejména pro začínající hráče. Zkušenější členové umějí často dobře poradit. Užší komunita se také lépe mezi sebou zná, více si důvěřuje a může lépe spolupracovat, ať už třeba v rámci zdrojů pro řemeslné výrobky nebo skupinového hraní v *instancích*.

Hráči mezi sebou nemusí komunikovat jen psaným textem do vybraných chatů. Hra nabízí i desítky různých *emotů* – gest a postojů vašeho avatara. Vaše postava může dělat většinu základních činností a pohybů: sedět, ležet, zívnout, napít se, kouřit z dýmky... Zajímavější je ale použít vhodný *emote* právě při interakci se spoluhráči: počínaje několika pozdravy, přes

přítakání, odmítnutí, poděkování nebo například výhrůžku až k třeba různým tancům nebo jiným zvláštním *emotům*. Z herního obchodu si můžete například zakoupit gesto, kdy vaše postava stejně jako Gandalf na můstku v Morii se zahřměním zarazí svou hůl do země...

Také bych rád zmínil možnost postav hrát na hudební nástroje. Každá postava má možnost již od 1. úrovně hrát na nějaký nástroj. Hra jich nabízí celkem 12 (jedná se o nástroje historické, logicky zapadající do Středozemě – bubínek, flétna, loutna apod.) a všechny postavy se mohou naučit hrát na všechny – stačí domluvit se s *minstrelem* na vysoké úrovni. Stupnice se hraje stiskem kláves 1 – 8 na klávesnici a stiskem Alt a Shift získáte rozsah tři oktávy. Přesto to může být pro nemuzikální hráče dost obtížné. Je tu ale možnost pomocí pluginu hrát doslova jakoukoli předem připravenou melodii – musí být jen předem zpracovaná do souboru ve formátu *abc*. Díky herní komunitě jsou k dispozici volně stažitelné knihovny se stovkami populárních písní



i jiných hudebních děl, které pomocí tohoto pluginu může vaše postava hrát ostatním hráčům. Na Laurelinu je poměrně časté setkání s takovými pouličními muzikanty a často se jedná o velmi zábavná představení.

To souvisí s dalším tématem, a tou je roleplaying (RP) v rámci LOTRO. Někteří hráči se užívají do svých postav a striktně odlišují, co postava řekne ve hře (*in-character* – IC) a mimo hru (*out-of-character* – OOC). Někdy jde jen o stylové náhodné setkání dvou hrdinů, ale někteří hráči spolu tvoří dlouhé příběhy, podnikají výpravy za dobrodružstvím, a ještě o nich píšou. Často se ale scházejí právě na různých slavnostech a eventech, kde hraje zmíněná živá hudba a buď hrají v kapele nebo se veselí v obecnstvu. Ale i pro ty, kdo aktivně RP neprovazují, je určitě neopakovatelný zážitek, když je například mine skupinka projíždějící po cestě za svým úkolem nebo jen potkají partu sedící u ohně, diskutující o nějaké konkrétní věci.

Co se týče hráčů, mám velmi dobrou zkušenost s komunitou na Laurelinu a na Crickhollow. Občas někdo potřebuje pomoci (nejčastěji začínající hráč) a obvykle se rychle najde zkušenější hráč, který poradí nebo postavě v nesnázích rovnou pomůže. Čas od času někdo ve všeobecném chatu zmiňuje, jak je komunita málo toxická a jak jsou ostatní hráči vstřícní oproti jiným MMORPG (sám zkušenost nemám, ale zmiňovali hlavně WOW - World Of Warcraft). Samozřejmě, i zde se najdou otravní hráči a trollové, chat naštěstí umožňuje odfiltrování jakékoli osoby, kterou si zvolíte.

V JISTÉ PODZEMNÍ NOŘE...

V rámci jednoho účtu můžete mít vlastní domek, který si můžete zcela přizpůsobit podle svého. Od 15. úrovně můžete zakoupit jeden ze čtyř druhů domů: v oblasti Modrých hor je jednak obrovská podzemní oblast s domky v trpasličím stylu, na břehu řeky Lune se pak nachází sídliště s elegantními elfskými domy. V Kraji jsou k dispozici hobití nory a oblast Hůrečka má „člověčí“ hrázděné domy. Pak jsou zde dražší domy například v Rohanu nebo Ereboru, které si můžete po-

řídít za herní žetony *mithril coins*, ty se však dají koupit jen za reálné peníze. Počet těchto domů není omezen, můžete si jich koupit víc, jsou ale drahé.

Půdorys každého obydlí je pevně daný, ale na stěnách, stropu a podlaze je mnoho míst, kam umístíte různé vybavení a dekorace: koberce, stoly, židle, květináče, postel a tak dále. Za splnění určitých herních úkolů můžete získat speciální dekorace: Galadrielino vodní zrcadlo, obrazy, trofeje ze zabitých speciálních monster (například hlava chapadlovité nestvůry od dveří Morie – ano, i té budete čelit), model Ereboru a stovky různých dalších. Některé dokonce po aktivování provádějí nějakou činnost: kniha, která se sama čte neviditelným vypravěčem, sud, ze kterého se můžete napít, nika s malým dráčkem na hromádce zlata, který po aktivaci vychrlí plameny, obrovskou ametystovou geodu...

FESTIVALY

Není to málo? Je možné, že by se někdo přes to všechno nudil? Buďte klidní, LOTRO toho nabízí ještě víc. Každých několik měsíců se konají různé sezónní festivaly. Jsou fixní a tématické pro každou část roku: jarní festival, oslavy letního slunovratu, dožínkový, podzimní (dušičkový), vánoční a festival k výročí vzniku hry. Při festivalech plníte každý den opakující se úkoly a sbíráte zvláštní žetony, které pak můžete směnit za různé bonusy pro postavu nebo unikátní odměny jako, dekorace, kosmetické domácí mazlíčky a podobně. Opět to může zabrat plno času, ale když toho dobře vypadajícího koně nebo unikátní *emote* prostě nutně potřebujete...

HERNÍ PENÍZE

Ve hře existuje mnoho měn a žetonů. Speciické žetony jsou za určité typy úkolů a jsou jich desítky podle frakcí nebo lokací. Za tyto žetony si pořizujete například různé bonusy nebo kosmetické doplňky.

Nejvýznamnější herní měna však jsou *LOTRO points (LP)*, které jsou primárně za reálné

peníze. LP pak můžete použít k odemknutí vedlejších úkolů, ale hlavně k zakoupení různých užitečných vylepšení, bez kterých si pak hru nebudete moci představit (rychlejší transport, více místa v inventáři, „kosmetiku“ – oblečení a doplňky, díky kterým vaše postava ve hře vypadá unikátně... a tak dále, seznam je velmi dlouhý). Nejvýhodnější je zaplatit si alespoň na 1 měsíc předplatné, čímž získá váš účet status VIP a to vám umožní plný přístup ke spoustě věcí ve hře a dá zajímavé bonusy. Vychází to na 15 USD (asi 350 Kč), ale obrovská výhoda je, že po ukončení předplatného (vypršení VIP statutu) vám mnoho odemknutých možností již zůstane.

Určité množství LP získáte bez reálných peněz, ale zase vás to bude stát čas: body totiž dostává každá postava jen za postup ve hře a střádají se na vašem účtu. I s jedinou postavou si postupně vyděláte jen hraním několik tisíc bodů. Ty se ovšem střádají pomalu a paradoxně nejvíce hráč potřebuje nakoupit vylepšení nebo odemknout určité schopnosti spíše na začátku. Je to tedy otázka zvažování osobních možností, jestli vám bude vadit procházet stejné lokace s několika postavami zase a znovu, vybijet množství nepřátel a plnit stejné úkoly, anebo zaplatit částku odpovídající levnější počítačové hře s obsahem na desítky hodin a získáte zábavu na stovky hodin (nejlevnější balíček 600 LP přijde na 8 USD, tedy necelé 200 Kč). Je třeba zmínit, že zhruba jednou za půl roku jsou všechny položky LOTRO Store v akci se slevou obvykle 20 – 30 %, takže na některé věci se vyplatí počkat.

Základní vylepšení, bez kterých bych si teď neuměl představit začátek hry, je jízda na koni (100 LP) a alespoň 10 dalších míst v inventáři (650 LP). Bez sdíleného úložiště v bance s 20 místy za dalších 995 LP se s jedinou postavou zpočátku obejdete, ale v případě více altů je i tento nákup nezbytnost.

NIC NENÍ DOKONALÉ

Ani LOTRO není výjimkou. Online hry musejí průběžně přidávat nový obsah, aby si udrželi i dlouholeté hráče, a to je plus i mí-

nus. Prozkoumat novou lokaci je lákavé, ale samozřejmě nejde donekonečna vytvářet různé typy úkolů, některé se podobají jako vejce vejci. Občas tvůrci mile překvapí a úkol je pestrý a originální, ale žádná lokace se bez varianty obligátního „zabij 12 skřetů“ nebo „přines 5 předmětů“ neobejde.

Navíc nově přidaný obsah se musí z principu alespoň trochu lišit od toho stávajícího. Tím se ale paradoxně hra postupně vzdaluje předloze. To nemusí být nutně na škodu, mnohé z doplňujících nápadů krásně zapadají do souvislostí nebo rozšiřují nezmapované oblasti Středozemě. Na druhou stranu, zejména fanoušci hodně se držící kánonu mohou mít s určitými místy či monstry problém. Já osobně (i když rozhodně nejsem žádný *canonazi*) jsem si například u některých přehnaně originálních druhů nepřátel vyloženě klepal na čelo.

Kámen úrazu může být to, že čtenář předlohy si něco představoval jinak, než vývojáři nakonec ztvárnili. Osobně mám problém třeba s Minas Tirith: město je ve hře podle mne přezdobené. Všude najdeme přehnanou plastickou výzdobu, stěny zdobí mnohé výběžky, římsy a balustrády. Dekorace doplňuje množství květin a nutí to k myšlence, že nejčastější povolání v takovém městě musí být zahradníci, aby to všechno zvládali zalévat.

Další nevýhoda je samozřejmě – jako u všech online her – závislost na kvalitě připojení, která může zážitek ze hry dost pokazit. Zpoždění odezvy, tzv. *lag*, může v ojedinělých případech trvat i několik sekund. To v praxi znamená, že najednou vaše postava zamrzne na místě a nereaguje. Když se toto stane uprostřed boje a připojení se obnoví až po nějaké chvíli, můžete klidně zjistit, že váš avatar mezitím zahynul, protože vámi stisknuté klávesy jednoduše server nezaregistroval včas.

Pak je tu ještě přístup tvůrců hry. Přesto, že se jim daří kvalitně a většinou citlivě k předloze doplňovat nové realie Středozemě, komunita

hráčů by mnohdy ocenila spíše doladění stávajících nesrovnalostí a vleklých problémů. Mnozí hráči si často stěžují na určité nevyváženosti ve hře nebo dlouhodobě známé bugy, které developeri neřeší. Místo toho je však vytvářen nový obsah, nové herní měny a nové nápady. Ty se někdy ukázaly jako slepá ulička a vývojáři je opustili, aniž by je doladili, a opět se pustí do nového projektu, o kterém si myslí, že by mohl být populární.

STOJÍ TO ZA TO?

Přes všechno vyjmenované v předchozím odstavci mám za to, že LOTRO je velmi povedený projekt. Svědčí o tom mimo jiné hráči, kteří jsou aktivní celých 15 let, co hra existuje. Také lze potkat mnoho hráčů, kteří hru kdysi zkusili a vracejí se se starými vzpomínkami a novou zvědavostí. V neposlední řadě samozřejmě každodenně přibývají noví mladí hráči, kteří byli inspirováni knihami, filmovou trilogií a od nedávna i seriálem.

Pro fanouška díla pana Tolkiena stojí za to tuto hru minimálně jen zkusit. A pokud se vám zalíbí, slibuje za poměrně malé peníze stovky, spíše však tisíce hodin hraní. Zbývá tedy jen vytvořit si účet a přesvědčit se na vlastní oči.

Ale pozor. Typická situace při hraní, kdy si říkáte „Ještě tenhle úkol, než půjdu spát... ještě tohle...“ a pak zjistíte, že jste si tohle říkali už před hodinou a měli jste se odlogovat už dávno, je u LOTRO vysoce pravděpodobná i pro jedince se silnou vůlí. Navíc projít celý dostupný obsah a úkoly se při rozsáhlosti světa a hraní třeba „jen“ několik hodin denně zabere bez nadsázky roky.

Na závěr ještě doporučuji stránky fandumu, kde najdete podrobné informace o skoro všem ze hry: https://lotro-wiki.com/wiki/Main_Page.*

Ryon

Lord of the Rings Online: Recenze Nº 2

Je jisté, že J.R.R. Tolkien počítačové hry prokazatelně nikdy nehrál. Jeho dílo však ovlivnilo svět počítačových her mimořádným způsobem. Nejrozsáhlejší herní adaptací Tolkienova světa je hra *Lord of the Rings Online*. Společnost Turbine uvedla tuto hru na trh v roce 2007, čtyři roky po premiéře *Návratu krále* a vydání *World of Warcraft*. Pán prstenů se v té době vezl na vlně celosvětové popularity, *World of Warcraft* trhal rekordy v počtu hráčů i v tržbách. Tehdy jsem se do světa LOTRO ponořil poprvé.

Můj trpasličí minstrel Keonux se vydal z Ered Luin. V Thorinových síních v Ered Luin se naučil bojovat, hrát na loutnu a léčit se. Ale ten pravý svět čeká tam, za obzorem. Tam se prý rozkládá země hobitů, maličkých lidiček, kteří jsou menší než my trpaslíci. A považte, nemají vousy!

Kraj ve hře *Lord of the Rings Online* je velkou potěchou pro oko. Je zdaleka nejlepším zpracováním, jaké jsem ve hrách dosud viděl. Po oblých kopcích se pasou ovce, písečné cesty vroubí hobití nory a domky. Nejenom že je graficky povedený, ale navíc je i kanonický. Proběhnout se v Hobitíně a Povodí, zajít si k Zelenému Drakovi na pivo – to ve hře tak nějak očekáváte. Ale navštívit Velkou Kopaninu, Bralův Městec, Zálesí nebo Veliké Pelouchy, Ouškov a Bělohrázdu, to je pro milovníka Tolkiena čirá radost! Můžete se zastavit na kus řeči s Vildou Bělonožkou nebo Kmotrem Křepelkou, pomoci krajníkům udržovat pořádek, a hlavně – pozor na Černé jezdce!

LOTRO je MMO RPG. To je až příliš zkratek v jedné větě, že? Pojdme si to vysvětlit. LOTRO je samozřejmě zkráceným názvem naší

hry. Další zkratka, MMO, znamená *Massively Multiplayer Online*. To jsou hry, ve kterých hraje velký počet hráčů najednou. MMO hry mají rozsáhlé a propracované herní světy, ve kterých se mohou hráči potkávat, prožívat dobrodružství a společně plnit úkoly. Světy v MMO hrách jsou persistentní – to znamená, že jsou trvale přístupné, žijící. Včera jsem si po šestileté pauze pustil LOTRO a můj minstrel Keonux stál na návsi v Rádohrabech, kde jsem ho před lety opustil. Mohl jsem okamžitě navázat a pokračovat v jeho příběhu.

Pojďme na další zkratku. RPG znamená *Role Playing Game*. Česky ne zcela přesně přeloženo jako hra na hrdiny. Což jsou hry na podobném principu, jako je české *Dračí doupě* anebo *Advanced Dungeons and Dragons*. Postava hrdiny má sadu vlastností, jako je síla, obratnost a vitalita. K tomu má schopnosti, které můžete posupně odemykat, rozvíjet a hrdinu tak posouvat po žebříčku dovedností. Je ten náčelník skřetů v táboře pod Větrovem moc silný? Nevadí, půjdu chvíli lovit pavouky a až postoupím na další úroveň, vrátím se a vyřídím si to s ním. Baruk Khazad!

Když jsem Keonuxe vytvářel, mohl jsem mu vybrat rasu – trpaslíka, hobita, elfa nebo člověka. Podle rasy se zvolí úvodní dobrodružství a startovní lokace. Samozřejmě jsem mu mohl vybrat obličej, barvu očí a tvar vousů. Pro nás trpaslíky není nic důležitějšího!

Další důležitou volbou je povolání. Minstrel není moc silný v boji, ale má schopnosti léčení. Champion je odborník na boj dvěma zbraněmi, Guardian má silné brnění a štít, Hunter bojuje lukem, Warden má štít a kopy, Burglar dýky. Lore-master a Rune-keeper jsou kouzelná povolání, ale nejsou to čarodě-

jové, protože všichni vědí, že ve Středozemi je čarodějů jen pět.

Když už jsme u čarodějů, s Gandalfem se Keonux potkal hned v úvodu hry. Pro trpaslíky se úvod odehrává v dávné minulosti, ještě před Hobitem. S Gandalfem se vypravíme za do Thorinových síní za Thorinem Pavézou a ostatními trpaslíky, ještě než se vydají k Osamělé hoře. LOTRO vám umožní prožít si ve Středozemi vlastní příběh, který se tu více, tu méně proplétá a potkává s příběhem Společenstva Prstenu. Ne, nebudete s Frodem sestupovat do hrobky v Mohylových vrších. Ale můžete se tam vypravit sami a prozkoumat, co ukrývají jejich hlubiny. A až pojedete Aragorn vyjednávat se Sauronovými Ústy, budete mu stát po boku.

LOTRO nemá licenci na filmy, a proto se vizuální podoba postav, krajiny i lokací od filmů liší. Někde více, někde méně. Postavy mi celkem sedí. Společenstvo, Elrond, Bilbo a další jsou povedení, i když trochu jiní

než ve filmech. U krajiny je to jinak. Kdyby byl Keonux elf, jeho hra by začala v Edhelionu, elfím městě v Ered Luin. Že jste o něm nikdy neslyšeli? V Tolkienových knihách ho opravdu nenajdete. LOTRO obsahuje spoustu míst vymyšlených pro tuhle hru. Důvod je zřejmý, herní prostředí musí být pestré, zajímavé a dostatečně velké. Nikoho nebaví bloumat prázdnou krajinou a nepotkat ani živáčka.

Někde to nevadí. Když se vydáte na sever od Hůrky a dorazíte do dřevařské vesničky Trestlebridge, o které v díle JRRT není ani zmínka, nepůsobí to nikterak rušivě. Pan profesor o tom mlčí, ale mohlo by to tak být. Když ale bloumáte Větrovskými vrchy, které jsou doslova poseté skřety, jejich tábory a různými prastarými ruinami, nepůsobí to úplně dobře. Alespoň na mě. Ale Velká východní cesta by prostě mohla a měla vypadat jinak. A Fornost jsem si taky představoval spíš jako pár ruin, než jako velké město plné skřetů.



Když LOTRO vyšel, byly online hry placené. Člověk si musel koupit hru a pak platit každý měsíc za přístup. World of Warcraft takhle funguje dodnes. LOTRO přišel s modelem Free To Play. Hru si dnes můžete stáhnout a hrát zcela zdarma. Platí se za obsah: můžete si dokoupit nejen kosmetické drobnosti, jako jsou různé předměty a šaty pro vašeho hrdinu, ale i herní expanze, quest packy a lokace. Bez plateb se sice obejdete, ale neužijete si všechno. Herní zážitek není takový, jaký by mohl být.

Ke cti LOTRO patří, že z knih vytěžuje doslova maximum. Jestli je o nějaké lokaci zmínka, ve hře ji najdete. Když jsem poprvé uviděl Anúminas, Elendilovo město, kde byl uložen jeden z Palantírů, zrcadlit se na hladině jezera Evendim, měl jsem doslova husí kůži.

Asi nejvíc mi na hře vadí některá nesmyslná stvoření, na která můžete občas narazit. Nemůžu si pomoci, ale pestře zbarvené ještěrky mi do světa Pána prstenů prostě nesedí. Stejně tak vlčí lidé žijící u jezera Evendim. A nejbizarnější stvoření? Bog Protectors – ochránci bažiny. Posuďte sami: tvarem těla připomínají želvu na chůdách. Na hřbetě chomáč zeleného mechu, z něhož vyrůstá stromek. Na hlavě chomáč trávy, k tomu dlouhé, předlouhé tenké nohy. Když spí, jsou stočené do koule. S veškerou úctou k autorům, tohle je prostě paskvil, který ve světě Pána prstenů nemá co dělat.

Když LOTRO vyšel, obsahoval vlastně jen Arnor. Jak hra rostla v čase, autoři postupně přidávali další lokace. Ke cti jim slouží slušné tempo vydávání dalšího obsahu. Když píšu tenhle článek, hra už pokrývá celého Pána prstenů včetně Mordoru, a to jak z pohledu lokací, tak i příběhu. S Rohanem se do hry dostala i mechanika boje na koních, můžete hrát za gondorskho kapitána nebo Rohanského jezdce. Nejnovější herní rasou jsou Meddědovci.

A opět: něco se povedlo více, něco méně. Omezení herního engine se nejvíc projevuje u masivních bitev. Ano, můžete si prožít Helmův

Žleb, Pellenor nebo bitvu u Černé brány. Ale nevypadá to moc dobře. Tu a tam se potýkají hloučky skřetů s gondorskými či rohanskými válečníky, ale do jejich potyček nemůžete zasáhnout. Mezi tím pobíhá váš hrdina a svádí souboje s nepřáteli. Hra sice má strategický přesah, kdy můžete do boje povolat vojáky, ale atmosféra bitvy mi nepřijde moc imerzivní.

Dokončením Mordoru rozvoj hry v žádném případě nekončí. Autoři se pustili na sever Rhovanionu. Hráči LOTRO se podívali do Ereboru, Železných hor, údolí Anduiny a do hory Gundabad.

Je obdivuhodné, že LOTRO přežil tak dlouho. Jiné ambiciózní MMO RPG hry během té doby přišly, zazářily a zmizely. LOTRO je tu stále a pořád ho hrají tisíce lidí. Je pravda, že se na hře už začíná projevovat zastaralá technologie. Grafika, textury a animace nebyly nikterak převratné už v době vydání, dnes se na nich podepisuje i stáří. Přece jen, dnešní hry vypadají jinak a lépe. Přesto má LOTRO stále co nabídnout.

A to nejlepší nakonec. K patnáctiletému výročí se autoři rozhodli poskytnout hráčům veškerý herní obsah až po bitvu v Helmově Žlebu zcela zdarma. Žádné platby za quest packy, žádné platby za lokace. Jediné, co potřebujete, je počítač s připojením k Internetu. Pokud chcete prožít svůj vlastní příběh ve Středozemi, je LOTRO rozhodně tou nejkomplexnější a největší hrou ze světa Pána prstenů, co kdy spatřila světlo světa.*

Keonax

Po stopách Tolkienovej viery

Napriek tomu, že o J.R.R. Tolkienovi je všeobecne známe, že bol aktívnym, až ortodoxným katolíkom, ba čo viac, rímsko-katolíkom, dosiaľ sa nenašiel žiaden akademik, ktorý by sa pokúsil zmapovať jeho duchovný život. Teda až do roku 2023, kedy sa na to podujala Holly Ordwayová v knihe *Tolkien's Faith: A Spiritual Biography*.

Dovtedy vydané publikácie zaoberajúce sa Tolkienom a jeho tvorbou spomínajú význam duchovna, viery a náboženstva v jeho živote iba okrajovo, sústreďujúc sa skôr na analýzu teologických implikácií v jeho tvorbe, ak vôbec. Ako príklad môžeme spomenúť *The Philosophy of Tolkien* od P. Kreefta¹, *The Power of the Ring* od S. Caldecotta², ktoré sa zaoberajú metafyzikou Stredozeme vo všeobecnosti, *Chesterton and Tolkien as Theologians* od A. Milbankovej³, *The Flame Imperishable* od J. McIntosha⁴, ktoré porovnávajú metafyziku Stredozeme s teológiou Tomáša Akvinského, či *On the Shoul-*

ders of Hobbits od L. Marcosa⁵, ktorá ponúka krátke zamyslenia o teologických a morálnych ponaučeniach v Tolkienovej tvorbe. Najbližšie k tomu, čo by sa dalo nazvať duchovným životopisom, sa dostal Joseph Pearce v knihe *Tolkien: Man and Myth*⁶, v ktorej vychádza z Tolkienovho autorizovaného životopisu zostaveného H. Carpenterom, dopĺňajúc ho citáciami z iných, nepočítaných publikácií na túto tému existujúcich v čase jej vydania. Pearce sa tu snažil o reinterpretáciu Carpenterovho diela vo svetle učenia cirkvi, keďže Carpenterov prístup sa mu zdal „plytký“ (Pearce, 1998, s. 22). Pearce tak v sumarizácii Tolkienovho života kládol dôraz, okrem viery, najmä na Tolkienove morálne hodnoty a jeho priam rytiersku lásku k manželke Edith. To, ako sa však Tolkien k týmto hodnotám dopracoval, však podrobne nerozoberá.

Berúc do úvahy fakt, že pre Tolkiena bola jeho viera mimoriadne dôležitá nielen v osobnom živote, ale bola zároveň, popri severskej mytológii, aj jedným z najvplyvnejších zdrojov inšpirácie pre jeho tvorbu — čím sa Tolkien sa nikdy netajil, ba práve naopak, hrdo sa k tomu priznával v rozhovoroch aj vo svojich listoch — publikácia, ktorá by detailne mapovala jeho cestu k viere a náboženstvu a dávala ju do kontextu širších spoločensko-historických udalostí, na poli Tolkienovských štúdií doteraz akútne chýbala. Toho si bola vedomá aj Ordwayová, ktorej kniha tak konečne zaplnila túto dieru na trhu i v poznani. Čo je však prekvapivé je, že takáto kniha vychádza práve v čase, kedy aj v akademických

1 Kreeft, Peter, *The Philosophy of Tolkien: The Worldview Behind the Lord of the Rings*, 2005, Ignatius Press, 2005. 237 pp. ISBN 1-58617-025-2

2 Caldecott, Stradford, *The Power of the Ring: The Spiritual Vision Behind the Lord of the Rings and The Hobbit*, 2012, New York: The Crossroad Publishing Company, 2009. 256 s. ISBN 082454983X

3 Milbank, Alison, *Chesterton and Tolkien as Theologians*, 2009, Edinburgh: Bloomsbury T&T Clark, 2009. 202 s. ISBN 0-567-39041-1

4 McIntosh, Jonathan, 2017, *The Flame Imperishable: Tolkien, St. Thomas, and the metaphysics of Faerie: dissertation thesis*. 2017, Angelico Press. 306 pp. ISBN 978-1-6213-8315-4

5 Markos, Louis, *On the Shoulders of Hobbits: The Road to Virtue with Tolkien and Lewis*, 2012, Chicago: Moody Publishers, 2012. 240 s. ISBN 978-0-8024-4319-9

6 Pearce Joseph, *Tolkien: Man and Myth*. San Francisco: Ignatius Press, 1998. 242 pp. ISBN 978-0-89870-825-7

kruhoch vzrastajú tendencie zamlčovať, že Tolkienova tvorba bola priamo inšpirovaná jeho vierou, alebo minimálne umenšiť relevanciu takéhoto rozmeru v interpretácii jeho tvorby z dôvodu, že inoveriacich či neveriacich by to mohlo pohoršovať. Naopak, uprednostňujú sa a stále viac naberajú na popularite nekonzervatívne, všeinkluzívne prístupy k interpretácii jeho diela, ako napríklad queer štúdie. Dá sa teda povedať, že Ordwayová a ďalší akademi-ci, ktorí si trúfajú sa vrhnúť do vôd teologickej analýzy Tolkienovej tvorby uprostred čoraz sekulárnejšej, až takmer anti-nábožensky orientovanej spoločnosti 21. storočia, tak čelia podobnému osudu ako rímsko-katolíck Tolkien uprostred prevažne anglikánskej, a teda stále prevažne anti-pápeženeckej britskej spoločnosti 20. storočia, ako to uvádza Ordwayová v kapitole 1 svojej knihy.

Ordwayová teda, pravdepodobne dobre si tohto vedomá, pristupuje k zostaveniu Tolkienovho duchovného životopisu obozretne. Ako ďalej uvádza v kapitole 1, cieľom jej knihy je zodpovedať na otázku, aký bol vzťah medzi Tolkienovou vierou a jeho tvorbou, iba z pohľadu životopisca. To znamená, že skúma rozvoj Tolkienovej viery za účelom poskytnutia kontextu k jeho dielam, nepredsúva však náboženskú/teologickú perspektívu ako jediný možný prístup k interpretácii jeho diela. Uznáva síce, že Tolkien sám tvrdil, že viera je centrálnym prvkom jeho identity, takže nemôže byť oddelená ani od jeho tvorby, ale jej kniha má slúžiť iba ako sprievodca pre Tolkienových fanúšikov, vďaka čomu budú môcť lepšie porozumieť Tolkienovmu duchovnému životu. Koniec-koncov, aj Tolkien sám bol proti tomu, aby sa jeho diela chápali ako úmyselná alegória, či už politickej situácie za jeho života alebo náboženských prvkov. Pripúšťal však, že jeho tvorba môže byť „aplikovateľná“ na hoci-



čo, a teda každý čitateľ v nej nájde takú interpretáciu, ktorá je pre neho najvýznamnejšia vzhľadom na jeho životné skúsenosti. Ordwayová sa teda v tomto životopisnom diele snaží čitateľom iba odhaliť ako Tolkienovu osobnosť formovali jeho duchovné a náboženské zážitky v kontexte doby, v ktorej žil. Rozhodne sa nesnaží podávať žiadne literárno-kritické komentáre o jeho tvorbe. A musíme uznať, že sa jej to darí veľmi dobre. Aj keď považuje centrálnu úlohu viery v Tolkienovom živote za pevne daný fakt, na základe čoho následne stavia svoj „záznam“ o jeho náboženskom živote, nikdy neskĺza do žiadnych siahodlých polemík o teologických implikáciách jeho tvorby. Nanajvýš iba na príhodných miestach spomína prípady takej náboženskej symboliky v jeho románoch, ktoré Tolkien sám potvrdil vo svojich listoch či rozhovoroch, ktoré poskytol. Viac sa sústreďuje na to, ako Tolkien implementoval učenie svojej cirkvi do svojho osobného, každodenného života a do spolunažívania s inými ľuďmi. Napriek tomu, že sama sa hlási ku kresťanstvu, snaží sa o Tolkienovej nábožnosti podávať objektívne informácie, nevynechajúc ani momenty, kedy sa mu až tak nedarilo byť správnym kresťanom a o svoju vieru zvädzal vnútorný boj. Ordwayovej sa tak úspešne darí oddeľovať svoje roly ako životopisca a literárneho kritika, pričom v *Tolkien's Faith* sa predstavuje iba ako životopisec pokúšajúci sa zistiť, kto Tolkien v skutočnosti bol.

Musíme ale uznať, že je znateľné, že Ordwayová sa snaží imidž Tolkiena ako hlboko veriacej osoby posilniť. Nerobí to však nasilu a nepripisuje udalostiam v jeho živote prehnane veľký význam, ak na to nie sú dôkazy. Naopak, popisuje, čo sa stalo a aký to malo na Tolkiena dopad, faktograficky, hladko prepájajúc príčiny s dopadmi. Jej štýl je akademický, respektíve populárno-náučný, s väčším dôrazom na slove náučný. Píše priamočiara, vyhýbajúc sa prehnane dlhým súvetiam s komplikovanou syntaxou, ktorá by vyžadovala niekoľkonásobné prečítanie daného súvetia na to, aby ho človek pochopil. Naopak, jej texty sa čítajú ľahko, a tak sú zrozumiteľné i pre neakademické publikum.

Čo sa týka štruktúry, *Tolkien's Faith* je rozdelená na 3 časti. Prvá, *Beginning* (Začiatok), sa zaoberá Tolkienovým detstvom a mladosťou do roku 1916. Druhá, *Middle* (Stred), sa venuje jeho aktívnemu akademickému životu do roku 1952. A posledná, *End* (Koniec), mapuje posledných približne 20 rokov jeho života. Prvé dve časti sú rozdelené na 14 kapitol, posledná ich má len 11. Presne v strede knihy sa nachádza fotografická príloha, kde sa nachádzajú fotky nielen Tolkiena a členov jeho rodiny či priateľov a ďalších (nielen duchovných) osobností, ktoré jeho život významne ovplyvnili, ale aj svätcov a miest, kostolov, monumentov, a náboženských predmetov, ktoré sú s jeho duchovným prežívaním späté a spomenuté v texte.

Veľkým plusom Ordwayovej knihy je to, že nezostáva iba pri mapovaní Tolkienovho života, ale ide ešte ďalej: vysvetľuje širšie historické súvislosti dokonca až do niekoľko storočí pred Tolkienom a poukazuje na to, ako sa náboženské praktiky v ich priebehu menili v dôsledku historických a spoločenských zmien. Aby sme boli konkrétni, tento životopis nezačína Tolkienovým narodením, ale predstavením náboženského života a príslušnosti jeho rodičov a prarodičov, a taktiež histórie kresťanstva v Británii a vzniku anglikánskeho náboženstva. Ordwayová to všetko uvádza preto, aby lepšie objasnila v čom spočívali konflikty medzi Tolkienovou matkou Mabel, keď sa rozhodla seba a svojich synov pokrstiť v rímsko-katolíckej viere, a zvyškom jej rodiny a rodiny jej manžela Arthura. Taktiež tým objasňuje aj celkovú existenciu napätia medzi rímsko-katolíckmi a anglikánmi v Británii na začiatku 20. storočia. O niečo ďalej potom Ordwayová približuje aj pôvod a históriu niekoľkých náboženských rádov, s ktorými prišiel Tolkien do kontaktu počas svojho života, rozvoj náboženskej (ne)slobody na univerzitetnej pôde v Británii, či zmeny náboženských praktík medzi vojakmi na fronte v 1. svetovej vojne a aký to malo dopad na nábožnosť veteránov v povojnovom období. Taktiež ponúka prehľad všetkého, čo predchádzalo a viedlo k organizácii 2. vatikánskeho koncilu, a aký mali, či lepšie povedané majú, jeho výsledky dopad na každodenný život kresťanov až

po súčasnosť. Toto všetko poskytuje čitateľom *Tolkien's Faith* lepší náhľad na fungovanie rímsko-katolíckej cirkvi ako aj britskej spoločnosti počas Tolkienovho života. Ako bonus, Ordwayová detailne vysvetľuje aj rôzne náboženské tradície a praktiky, ktoré zmieňuje, v dôsledku čoho je jej kniha vhodná aj pre inoveriacich či neveriacich čitateľov, ktorí však majú záujem si o Tolkienovej viere niečo prečítať. A keďže Tolkien prežil väčšinu svojho života v ére pred 2. vatikánskym koncilom, veľa z týchto informácií je užitočných aj pre samotných rímsko-katolíckych čitateľov knihy, ktorí už tieto praktiky nemajú odkiaľ poznať, keďže ich daný koncil zrušil alebo výrazne pozmenil. Obzvlášť prínosný je v tomto smere aj druhý dodatok knihy, v ktorom sa nachádzajú úplné texty modlitieb a častí liturgických textov z tohto obdobia v angličtine i latinčine. Prvý dodatok knihy zase predstavuje časovú líniu Tolkienovho života.

Záverom môžeme len zopakovať, že Ordwayovej kniha *Tolkien's Faith* je konečnou záplatou na diery, ktorá existovala na poli Tolkienovských štúdií od čias ich vzniku. Vďaka svojmu čitateľsky prístupnému štýlu a bohatému historickému, liturgickému a teologickému kontextu je rovnako vhodná pre čitateľov s hocakou náboženskou príslušnosťou, ktorí sa chcú o Tolkienovej viere dozvedieť viac. Veľkou výhodou knihy je aj to, že zámerne nezabíha do literárnej kritiky, ale ostáva striktne životopisná snažiac sa o objektívne popísanie Tolkienovho náboženského života, bez jeho idealizovania či ostracizovania. Ukazuje Tolkiena ako oddaného katolíka, ktorý však mal aj svoje temnejšie obdobia, kedy vieru strácal, a bol tak človekom výrazných kontrastov. V tomto smere je obzvlášť poučná 9. kapitola knihy, ktorá práve poukazuje na kontrast medzi Tolkienovou pozitívnou „vtipáľkovskou“ a melancholicko-depresívnou stránkou osobnosti. Tá temnejšia stránka vychádza z tragédií, ktoré v živote zažil, ako smrť rodičov, dopad svetových vojen, či prekážok, ktoré vo svojom živote i kariére pocítoval z dôvodu svojej náboženskej príslušnosti. Ordwayová však zdôrazňuje aj Tolkienov hlboko zakorenený zmysel pre radosť a zábavu, ktorý nepochybne prevzal od svojich náboženských

učiteľov, kňazov z Birminghamského Oratória, medzi ktorými prakticky vyrástol, a od ich predchodcov. Poukazuje najmä na neprerušujúcu šnúru priameho duchovného pôsobenia od svätého Filipa Neriho, zakladateľa Kongregácie oratoriánov, cez jeho učňa svätého Johna Henryho Newmana, zakladateľa Birminghamského Oratória, a Newmanovho učňa otca Francisa Xaviera Morgana, ktorý sa po smrti Tolkienovej matky stal jeho legálnym opatrovníkom. Bol to práve Filip Neri, ktorého nazývali „apoštolom radosti“ a ktorý hlásal, čo sa dnes stalo už príslovným, že správny kresťan je vždy radostný, lebo radosť je neklamným znakom božej prítomnosti v človeku.

Čo mi však v Ordwayovej knihe chýbalo, je, že sa vôbec ani len zmienkou nevenuje Tolkienovmu postoju k dvom z jeho synov, Johna a Christophera. Najstarší Tolkienov syn John, pomenovaný práve po Johnovi Henrym Newmanovi, sa totiž stal kňazom, čo je zvyčajne v katolíckych rodinách vnímané ako požehnanie, a Tolkien sa tomu musel tiež nepochybne tešiť. Naopak, jeho najmladší syn Christopher sa rozviedol a znovu oženil, čo je proti kresťanskej náuke a Tolkiena to muselo dosť sklamať, o čom sa možno dočítať aj v jeho listoch. Je pochopiteľné, ak sa Ordwayová nechcela zaoberať tým, ako Christopherov rozvod ovplyvnil Tolkienovu vieru, nielen jeho vzťah k synovi, z dôvodu, že je to stále citlivá téma pre jeho potomkov. Pre kompletnosť Tolkienovho duchovného životopisu by však bolo vhodné, a pre čitateľov iste aj zaujímavé, do knihy tieto dve udalosti z Tolkienovej rodinnej histórie zahrnúť. *

Martina Juričková

LITERATURA

Holly Ordway, *Tolkien's Faith: A Spiritual Biography. Elk Grove Village, IL: Word on Fire Academic, 2023. 544 pp. ISBN 978-1-68578-991-6*

Proč je Idril Stříbrnohá Stříbrnohá

Tato zdánlivě nevinná otázka zazněla před několika měsíci z úst mé kamarádky a spoluredaktorky tohoto časopisu Irith. Tehdy jsem netušil, že mě pátrání po odpovědi zavede do zcela nečekaných zákoutí mytologie, lingvistiky a historie. Zvu vás na cestu za skutečným významem přízviska této legendární elfky.

KDO JE VLASTNĚ IDRIL?

Pro ty z vás, kteří potřebují osvěžit paměť, připomínám, že Idril je postavou z Tolkienova legendária. Je dcerou elfího krále skrytého města Gondolin Turgona a jeho ženy Elenwë, která zahynula při přechodu Helcaraxe. Jejím manželem byl člověk Tuor a jejich sňatek tak byl jedním z pouhých tří prokázaných manželství mezi lidmi a elfy.

Jejím jediným dítětem byl syn Eärendil, který sehrál významnou roli coby vyslanec svobodných národů Středozeří ve Valinoru a coby válečník během Války hněvu. Ale naše otázka je jasná, proč zrovna Stříbrnohá?

CO NA TO MISTR?

Zdá se to být tím nejsnazším řešením. Stačí přeci nahlédnout do Tolkienova díla a jistě se odpověď zjeví. A skutečně při otevření Pádu Gondolinu stačí přečíst pouhých prvních 44 stran a vidíte to černé na bílém:

Idril byla skutečně sličná a k tomu statečná, lid jí říkal Idril Stříbrnohá protože ač králova dcera, chodila bosa a s nepokrytou hlavou, s výjimkou slavností na počest Ainur.

Tak tím se to zdá být vyřešené, že? Článek zde končí, a můžeme nechat Idrilino přízvisko za sebou. Je zkratka Stříbrnohá, neboť chodila bosa. My se však v tuto chvíli rozhodně neza-

stavíme, neboť jak se při hledání často stává, králičí nora vede hlouběji, než by se na první pohled mohlo zdát.

HYPOTÉZA VEDLE HYPOTÉZY

Než se pustíme do vědeckého pátrání, podíváme se na to, s jakými teoriemi se můžeme v kontextu stříbrných nožek setkat. Internet, jak se zdá, má záhadu Idrilinych nohou velice rád a lze na něm najít mnoho diskusí na toto téma. Virtuální svět je také plný podivných hypotéz, z nichž některé jsou docela zajímavou fanfikcí.

Dobrym příkladem je například verze, podle které je přízvisko doslovné a Idril má nohy vyrobené ze stříbra. Jak by k něčemu takovému mohlo dojít? Podle této alternativní verze událostí totiž Idril přišla o své nohy jako následek omrzlin při překročení Helcaraxe. Tato teorie je jistě zajímavá a však neopírá se o známá fakta. V souvislosti s ní lze najít několik ilustrací, kde je Idril skutečně vyba-vena protézami, které autorovi tohoto článku drásají nervy (Pro vysvětlení doporučuji přečíst si můj článek v prvním čísle Calantaru).

To že za přízvisko může ledová severská pustina by naznačovala i další fanouškovská teorie, podle níž byly Idriliny nohy pokryté jizvami způsobenými ostrým ledem a omrzlinami. Dále se často setkáváte s odůvodněním v podobě nejrůznějších šperků či střeviců vyrobených ze stříbra.

Hypotéza, která se více opírá o Tolkienovy řádky, pak poukazuje na fakt, že Idrilino přízvisko se v sindarštině píše Celebrindal. To možná některým z Vás něco připomíná. Curufin, syn Fëanora, totiž svého syna pojmenoval Telperinquar. Toto quenijské jméno má v sindar podobu Celebrimbora a znamená

Stříbrná pěst či Ruka ze stříbra. Celebrimbor se stal nejzručnějším z řemeslníků své doby a byl také tvůrcem prstenů moci. Pokud tedy stříbrné ruce mohou odkazovat na řemeslnou zručnost, mohlo by se o něco podobného jednat i u Idril? Tolkien skutečně v *Sketch of the Mythology* (the first version of the *Silmarillion* from 1926) hovoří o tom, že Idril ráda tančila.

ZRCADLO V MYTOLOGII

Zdá se tedy, že už není kam jít. Máme nespočet různých hypotéz prezentovaných fanoušky a jednu nespornou větu přímo od Tolkiena. Má tedy smysl dále se ptát, proč?

Ukazuje se, že ano. Jedním z fascinujících motivů Tolkienovi tvorby je jeho vytváření paralel k mytologii našeho světa. Silné paralely lze bez pochyby spatřit ve Starém i Novém zákoně. Už samotný spor Melkora s Eru Illúvatarem silně připomíná spor Boha a Satana. Dále vidíme inspiraci v severské mytologii. Například postava Gandalfa byla dle slov samotného Mistra inspirována Odinem, který na zem sestupoval v podobě vousatého strace s širokým kloboukem a holí. Další přísady pro Ardu najdeme také v dávných příbězích Keltů, Finů, Slovanů a samozřejmě v Antice.

Jedním z nejznámějších příběhů Prvního věku Středozemě je ten o lásce Berena a Lúthien. Motiv dvou milenců, zkoušených osudem a předčasně rozdělených smrtí. Příběh o zpěvu tak smutném, že pohne pána podsvětí k druhé šanci pro mladý pár. Toto vše najdeme také v příběhu Orfea a Eurydiky. Mohla by snad odpověď na Idrilino neobvyklé přízvisko ležet v hlubinách lidských příběhů?

THETIS STŘÍBRONOHÁ

Jak se zdá, není Idril první ženou, která se může pyšnit blýskavým přízviskem. V řecké mytologii najdeme postavu mořské nymfy



Thetis, která byla v antických textech taktéž nazývána Stříbronohou. Nemůže se však jen o náhodu? Domnívám se, že nikoliv, neboť tyto dvě ženy sdílí více než jen jméno. Thetis coby nymfa a Idril jakožto elfka jsou obě nesmrtelnými bytostmi, které jsou provdané za smrtelníka. U Idril se jedná o Tuora u Thetis o lidského krále Pélea. Narozdíl od Idril se však mořská nymfa nedočkala láskyplného vztahu.

Obě porodily syna, před kterým stála velká volba, jež měla určit jeho další osud. Idrilini- ným synem byl Eärendil. Ten si musel zvolit mezi smrtelným osudem svého lidského otce, nebo nesmrtelností matky. Thetis byla také matkou legendy. Jejím synem byl Achilles. Ten se v Iliadě musí rozhodnout. Buď zů- stane u svého otce, jednou se stane králem a jeho život bude pokojný a dlouhý, nebo se přidá k trestné výpravě proti Tróje a prožije krátký život velkého hrdiny, na nějž se bude navždy vzpomínat. Mimo toho Idril a Thetis pojí i laskavá povaha a silná vazba na moře.

ŘECKÁ PALETA

Je toto tedy tou finální odpovědí? Je Idril Stří- bronohá proto, že si vypůjčila přezdívku od své řecké předchůdkyně? Domnívám se, že tomu tak je, ačkoliv sám Tolkien na základě mého pátrání tuto konkrétní vazbu nikdy nezmiňuje. Není toto však pouhé posouvání otázky? Není teď na čase použít oblíbenou strategii malých dětí a zeptat se „Proč?“ zno- vu? Ale jistě proč by ne.

Proč je tedy Thetis Stříbronohá, Stříbrno- há? Opět se podobně jako v případě Idril ob- jevuje mnoho spekulací. V případě mořské nymfy se však dost možná jedná o zajímavý lingvistický úkaz, který dlouho trápil znalce antické literatury.

Při čtení antických textů, například Homéro- vy Iliady a Odyssey, narážíme na velice zvlášt- ní popisy barev. Například se můžeme setkat s *mořem barvy rudého vína a měděnou oblohou*. Tyto zvláštní popisy způsobily, že se dnes mů- žete setkat s hypotézami o tom, že antičtí ře- kové byli barvoslepí, nebo dokonce, že obloha

měla v té době jiné chemické složení, a tedy jinou barvu. Jak však výzkum v mnoha obo- rech ukazuje, pravda je mnohem prostší, ale přesto zajímavá. Antičtí autoři totiž často ne- popisovali barvy způsobem, který je nám blíz- ký, ale spíše v kontextu interakce předmětů se světlem. Moře tedy není rudé, je tmavé, ne- průhledné a obloha nemá doslova bronzovou barvu, je zářivá.

V tomto kontextu by pak Thetidiny nohy mohly být světlé, až zářivé. Pamatujme, že se jedná o mořskou bytost a kdo z vás se někdy potápěl, dobře ví, že světlí lidé pod hladí- nou přímo svítí. Původ přízviska samozřejmě může ležet i v jejím nadpřirozeném původu či mravní čistotě. Pravdou je, že u takto starých mytologických postav se odpovědi často hle- dají jen těžko.

SLOVO ZÁVĚREM

Až se vás tedy milí čtenáři někdo příště ze- ptá, proč si myslíte, že je Idril zrovna Stří- bronohá, můžete mu odpovědět, že je tomu tak kvůli způsobu, kterým antičtí Řekové po- popisovali interakci předmětů se světlem. Nebo jej ještě lépe odkažte na tento časopis.

Tolkienovo dílo je fascinující svým přesahem a hloubkou, do níž se dá snadno ponořit. Pro- to vás tedy žádám, neberte mou odpověď jako konečnou, pátrejte dál, kdo ví, jaká tajemství lze ještě odhalit, a kolik skrytých významů nám může Hobit, Pán prstenů a Silmarillion ještě nabídnout.*

Tomáš Benčík

Původní hobití sídliště

V předchozím díle Calantaru jste se mohli dočíst něco více o právním systému Kraje. Jednalo se o část delšího pojednání, které jsem kdysi nazvala **Hobitosloví a který v různých částech a útržcích spatřoval postupně světlo světa. A s tím budu pokračovat i zde, kde se k Právnímu systému Kraje připojí další „Hobitosloví“** článek – tentokrát se zaměřením na **původní sídliště hobitů, která obývali předtím, než přišli do Kraje.**

SÍDLIŠTĚ NA HORNÍM TOKU ANDUINY

Hobiti, jak již bylo řečeno, v úplném prapočátku žili na horním toku Anduiny, mezi Zeleným hvozdem a Mlžnými horami. Jak to tam ale vypadalo? Jak vypadala jejich společnost? Co průmysl, co zemědělství? A co mezirasové styky?

Jelikož Tolkien nikdy neřekl, kdy se hobiti probudili nebo kde vlastně leží jejich původ, bude se tato kapitola zabývat nepřímými důkazy a vývody, spíše než jasnými fakty.

Pokud přijmeme za svou teorii, že hobiti jsou „poddruh“ lidí (stejně jako třeba Drúadané), měli bychom počítat s tím, že se probudili roku jedna Prvního slunečního věku (tedy tehdy, když poprvé ve Středozemi vyšlo Slunce). Ale jejich Putování začalo roku 1050 Třetího věku. To máme 5081 let vývoje. Což je podstatně déle než celá křesťanská civilizace. Pět tisíc let nerušeného vývoje. Protože jejich zkazky neleží dál než za časy jejich Putování, nevíme, odkud sem hobiti přišli a jak dlouho zde žili. Nevíme ani, jaké měli znalosti, jestli znali kupřikladu kolo, železo a většinu řemesel, či si prodělali jakousi „dobu kamennou“. Snad jedinou stopou je věta, že hobiti jako kul-

tura byli v podstatě primitivní – a vše co měli, převzali od jiných národů. Jednalo se tedy o velice kulturně promísený národ spjatý s ostatními, který postrádal nějakou vlastní kulturu, ale naopak všechno přebíral a velice dobře a rychle se přizpůsoboval. Z časů Války o Prsten známe hobity jako v podstatě uzavřenou společnost, která se ostatních ras straní a nezná je. To je ale tedy zjevně až důsledek pozdějšího vývoje, zatímco původní společnost byla otevřená a na ostatních rasách víceméně absolutně závislá.

Jisté ovšem je, že místo si pro svoje prapůvodní sídliště vybrali více než dobře. Horní tok Anduiny, idylicky popisovaný v Hobitovi, je mimo jiné skoro jediným místem ve Středozemi, které nebylo za celé dlouhé věky ničím poznamenáno, a které stálo stranou všeho.

Pokud budeme hobití pravlast zkoumat z geografického hlediska, musíme si nejdříve definovat, kde že tedy hobiti vlastně žili. Místo popsané jako „doliny v horním toku Anduiny“ bylo původně osídleno elfy. Právě zde se totiž zastavili Teleri mířící na západ, kteří se báli přejít moře. Stali se lidem Nandor (lesní elfové) a jejich vůdce se nazýval Lenwe. Putování Nandor bylo později ještě spletené a složité (jak to tak s těmi rody elfů bývá), ale každopádně část z nich se usídlila v Temném (tehdy ještě Zeleném) hvozdu. Ke konci Prvního věku žili na horním toku Anduiny kromě elfů i lidé z Rhovanionu a trpaslíci. A hobiti. Ze dvou pasáží z eseje *Of Dwarves and Man* (z knihy *People of Middle-earth*, jeden z dílů *History of Middle-earth*) se dočteme:

„A tak zde vyrostl typ ekonomie, později charakteristický pro obchod trpaslíků

s lidmi (zahrnující i hobity). Lidé se stali hlavními poskytovateli potravin – stali se pastevcí a zemědělci, a to všechno trpaslíci směřovali za pracovní sílu – jako stavitelé, budovatelé cest a řemeslníci. Vyráběli mnoho užitečných nástrojů, zbraní a hodně dalších věcí velké ceny i řemeslné zdatnosti. Trpaslíci na tomto obchodu opravdu vydělávali. A to nejenom, co se týkalo odpracovaných hodin. Hlavní výhodou pro ně byla svoboda nerušeně pokračovat ve vlastní práci a zdokonalovat své umění.“

„Bilbovo prohlášení, že soužití mezi Velkými lidmi a hobity tak, jako v Hůrce, je něco na konci Třetího věku naprosto ojedinělého, byla jistě pravda. Ale Bilbo nevěděl všechno, ve skutečnosti tomu bylo tak, že hobitům zřejmě nikdy nevadilo žít po boku Velkých lidí - kteří je tak chránili před nebezpečím, vetřelci a dalšími nepřátelskými lidmi. Jednalo se o jakýsi druh pokojné symbiozy soužití. Je zajímavé, že západní hobiti si nezachovali žádnou stopu po svém pravém jazyku. Jazyk, kterým mluvili, když vstoupili do Eriadoru byl zřejmě převzat od mužů z dolin od Anduiny (Atani). A po převzetí Obecné řeči si udrželi mnoho slov z tohoto „původního jazyka“. To naznačuje blízký vztah s lidmi. I když rychlé přijetí Obecné řeči ukazuje na hobití přizpůsobivost v tomto ohledu.“

To tedy znamená, že hobiti žili původně po boku lidí a trpaslíků u Anduiny. A s trpaslíky zřejmě vedli, jak bude popsáno dále, jakousi formu výměnného obchodu. A povšimněme si poznámky o absenci původního jazyka. Ukazuje to, jak moc byli hobiti jako kultura nepůvodní, jak moc byli zvyklí přebírat a učit se od ostatních.

Zajímavé je ovšem spojení „západní hobiti“. Naznačuje tím Tolkien, že hobiti žili i jinde než u Anduiny? Někde více na východ? To by odpovídalo představě hobitů, jak se probouzí na počátku Prvního věku společně s lidmi a putují na západ, hnáni strachem z Morgotha a jeho nestvůr. A tak se ptám, existují i „temní

hobiti“, ti, kteří propadli Morgothovi a jeho zářícímu Domu? Ti, kteří podobně jako temní lidé vykonávali lidské oběti a uctívali jej? Můžeme někde v Rhunu a daleko za Rhunem najít divoké nájezdníky – hobity uctívající Temnotu?

Nicméně je tedy pravděpodobné, že hobiti přišli na území Kosatcových polí spolu s lidmi a tam se usadili. A sídlili tam přes dalších tisíc let.

Území, kde mohli žít, je ze západu a z východu ohraničené Zeleným hvozdem a Mlžnými horami. Pás mezi Mlžnými horami a hvozdem byl široký v nejširším místě asi 200 mil a v nejužším mil padesát. Pokud tedy řekneme, že tento pás je široký průměrně 100 mil, dělá to v přepočtu asi 160 kilometrů. Což je asi jako z Prahy do Českých Budějovic. Většinou se uvádí, že hobiti žili pouze na západním břehu řeky. Tím pádem by jejich území mělo na šířku něco kolem 100 kilometrů, tedy asi jako z Prahy do Plzně. A co se severo-j jižního osídlení týče, prakticky nemáme, jak zjistit, kam až jejich osídlení sahalo. Na severu ho mohla uzavírat Dravá řeka a na jihu Kosatcová řeka i s územím, kde později žili Statové – Kosatcová pole. Je nepravděpodobné, že by jejich území sahalo dál na jih, protože tam by se nutně dostávali do kontaktu s elfy z Lorientu. A přitom je řečeno, že s elfy byli spřátelení Plavíni – severní větev hobitů (o třech hobitích rodech zase někdy příště, zatím mějme na paměti, že byli tři – Chluponzi, Plavíni a Statové a velice obecně si je můžeme připodobnit a přirovnat ke třem věrným domům lidí – Chluponzi jako Halethin lid, Statové jako Beorovci a Plavíni jako Hadorovci).

Jich území tedy nebylo zrovna velké. Ale zato zřejmě velice idylické. Na severu se musely rozprostírat lesy, neboť je řečeno že Plavíni žili v lesích. Statové pak žili v nivách poblíž řeky a Chluponzi ve zvlněné krajině na úpatí Mlžených hor. A můžeme dohledat i jeden popis takové krajiny. A jde o popis z výšky, doslova z ptačí perspektivy. V Hobitovi se totiž praví:

„Země byla daleko blíž a pod nimi rostly stromy, které vypadaly jako duby a jilmy, rozkládaly se tam travnaté lučiny a jimi protékala nějaká řeka. Ale přímo v cestě proudu, který se musel obloukem vyhnout, trčelo ze země mohutné skalisko, téměř skalnatý pahorek, jako poslední předsunutá hlídka vzdálených hor nebo jako obrovský balvan vržený na míle do planiny nějakým obrem mezi obry. Orlové se teď jeden po druhém rychle spustili na vršek toho skaliska a vysadili své pasažéry.“

Travnaté lučiny a občasné lesíky dubů a jilmů. Idylická krajina pro kraj hobitího osídlení. Problém je ale ve střetu s realitou. V tak bezprostředním úpatí vysokých Mlžných hor musel nutně být velký srážkový stín – pokud bychom tedy na Kosatcová pole použili mechanismy našeho světa, tato zem by byla minimálně sušší (ne-li úplně suchá) než dle Tolkienovy fantazie. Ale zřejmě zde roli hrála Anduina – tak velká řeka jako Anduina mohla rozhodně celé oblasti dodávat vláhu a díky každoročním záplavám i úrodné bahno (čemuž odpovídá i popisované složení dřevin, charakteristické pro tvrdý luh, nacházející se v na vodu bohatých, ovšem ne vyložené podmáčených, nivách řek).

Představme si tu dobu, kdy první hobiti přišli do oblasti mezi Mlžnými horami a Temným hvozdem. Tehdy museli být někde na úrovni doby kamenné, žádné valné znalosti, žádné valné nástroje. Je řečeno, že i přes pohodlí a mír si hobiti uchovali překvapivou otužilost. Může to odkazovat na časy jejich Putování, ale i časy mnohem dřívější. Tolkien několikrát zmiňoval, že hobiti byli velice primitivní kultura, dokud nepřevzali umění od jiných rodů a ras. Jak probíhalo jejich „civilizování“? Jak se učili zemědělství, stavitelství, řemeslům?

Je pravděpodobné, že to byli tehdejší trpaslíci, kdo hobitům kulturně výrazně pomohl. Za vypěstované, ulovené či posbírané potraviny jim dávali potřebné nástroje, stavěli pro ně silnice, stavby a vybudovali takovou první hobiti infrastrukturu. Stavitelské umění

nor zřejmě bylo hobitům vlastní, ale znalosti, jak stavět domy později převzali od lidí, elfů a, jak je řečeno, zdokonalili je nápady převzatými od trpaslíků. Zde si nemohu odpustit poznámku, že se tím pádem ale muselo i tak jednat o architektonicky vyspělou společnost, když byli schopní stavět nory – takové, aby se vyhnuli vlhkosti, rozkladu a „*Nebyla to žádná ošklivá, špinavá, vlhká díra, plná konečků žízal a páchnoucí slizem, ani vyschlá, holá písčitá jáma, kde by se nedalo na nic sednout a ničeho se najíst.*“

Co se zemědělství týče, zde aplikuji svou oblíbenou teorii, že je snad učily samotné entky. Jak již bylo řečeno, entky žily v Hnědých zemích, kde měly své zahrady. Hnědé země nejsou tak daleko od území hobitů a je možné, že se mohli nějak stýkat. Později odešly – a možná (jak by možná vyplývalo z Tolkienova vyjádření, že enti je hledali „*na jihu, západu a východě ale nikde je nenašli*“) odešly na sever, narazily na hobity v „době kamenné“ a naučily je pěstovat, sázet a okopávat.

Jak mohla tehdejší ekonomika vypadat? Musíme si především uvědomit, že hobiti tehdy žili opravdu jako tři rozdílné větve. Chluponozi bydleli v podhůří a stýkali se s trpaslíky. Zřejmě právě oni s nimi obchodovali. Chluponozi vždy nejvíce tíhli k zemědělství. Mohli pěstovat, mít svá pole, sady a možná i hospodářská zvířata.

A právě s těmi zvířaty je trochu problém. Kde se vzala? Přišla s nimi? Nebo s lidmi? Anebo... máme doklad o zvířatech, která žila u Skalbalu v okolí Anduiny přesně tam, kde žili i hobiti. Meddědova zázračná zvířátka, obrovité včely, koně a ovce co prostírají na stůl, poníci už už promluvit. Co vlastně víme o Meddědovi? V podstatě nic kromě toho, že byl kožoměnec. Nebyl zakletý, byla to jeho přirozená vlastnost. Kdysi byl vyhnán skřety z Mlžných hor a usadil se právě u Skalbalu. Časem si našel nějakou paní Meddědovou a měl syna. A víc v podstatě nic. Vypadá to, že byl potomkem prvních lidí, kteří do Mlžných hor přišli a usadili se tu, než tam přitáhli

skřeti a objevil se Šmak. Máme tu ale i další vodítka o Meddědově původu, kterému však i Gandalf (a tak ani my) nepřikládal velkou důvěryhodnost. „Prastarí medvědi žili v Mlžných horách, než přišli obři a vyhnali je do nížin.“ A co Meddědova zvířata? Je možné, že si je jeho lid přivedl s sebou, když se usídlil v Mlžných horách? A že je pak Medděd přivedl na Skalbal? Anebo se, a vracíme se k našemu tématu, mohlo se jednat o prastará zvířata, žijící u Anduiny. Tím pádem nutně o hospodářská zvířata prvních hobitů. Mohli hobiti chovat velká, inteligentní zvířata, co se o sebe, a ještě o vás sami postarají? No neříkejte mi, že to není hobití sen.

Jisté je, že o Meddědových zvířatech nevíme vůbec nic. Objevuje se nám tu ale jedna postava, která teoreticky mohla mít moc z obyčejných zvířat udělat takto neuvěřitelná. Ano, Radagast Hnědý. Pochází snad původně od něj? Vytvořil je pro Meddědovce nebo pro původní hobity?

Ale zpět k našemu velkému ekonomickému koloběhu. Chluponozi pěstovali plodiny a chovali zvířata. Potravinu směňovali s trpaslíky, Plavíny a Staty. Statové žili u řeky, v nivách a u říčních tůň a živili se jako rybáři. A mohli i pastevčit, nivy kolem řek by na to byly ideální. Ryby a další věci mohli směňovat s Chluponohy za ovoce a zeleninu. Právě oni také stavěli opravdové domy, což se naučili od lidí (a k lidem měli tak blízko jako Chluponozi k trpaslíkům a Plavíni k elfům). A nakonec Plavíni žili v lesích a dávali přednost lovu před zemědělstvím. Také je řečeno, že se lépe vyznali v jazycích a písničkách než v řemeslech a že se učili od elfů.

A tak to mohlo vypadat jako obrovský směnný obchod. Plavíni prodávali ulovené maso, lesní plody a „kulturu“, Statové ryby, možná mléko, med, vlnu a další, Chluponozi vypěstované potraviny a řemeslné výrobky, lidé potraviny, trpasličí výrobky a své stavitelské umění a elfové je učili zpívat a psát. A nad tím vším bděly entky, které hobity naučily pěstovat plodiny a Radagast se svými neoby-

čejnými domácími zvířaty. No není to idylická představa?

A navíc, hobiti tehdy sídlili přesně tam, kudy probíhala Stará cesta hvozdem, spojující tehdy ještě Zelený hvozď a Roklinku, a kde byl přechod přes Caradhras a další horské průsmyky. Takže mohli těžit i z cestovního ruchu – stavět hostince či obchodovat s poutníky.

Ale žádná idyla netrvá věčně.

DALŠÍ SÍDLIŠTĚ V ERIADORU

Chluponozi roku 1050 TV započali své putování. Je řečeno, že odešli proto, že na Zelený hvozď padl stín a stal se Temným hvozdem, a že se v zemi začali rozmáhat lidé. Hobitolsko-trpaslicko-elfí kultura zde musela být po mnoho stovek let. Nutně tedy muselo dojít k problémům s přelidněností. Jestliže hobiti a lidé žili v poměrném blahobytu, nutně jim muselo začít „docházet místo“. Území, které obývali, bylo relativně malé, a hlavně prostorově omezené. Nemohli nikam expandovat. A tak musel přijít den, kdy hobiti jako menší a plašší plemeno odešli a uvolnili místo lidem. Hobitímu putování bude případně věnovaná jiná esej, teď jen rychlé shrnutí, které ukáže na několik dalších sídlišť z dob hobitího putování.

Chluponozi překročili Mlžné hory, postoupili na západ a toulali se Eriadorem. Bylo tam pro ně místa více než dost, a tak se hobiti začali usazovat ve spořádaných obcích. Kde zřejmě pokračovali ve svém původním způsobu života – pěstovali potraviny a chovali zvířata, vyráběli řemeslné výrobky. Je tedy pravděpodobné, že v Eriadoru bylo kdysi mnoho hobitích vesnic (mnohem víc než jen Hůrka o které se mluví), a jak bude naznačeno dále, něco z toho možná ještě zůstalo.

Statové odešli několik desítek let po Chluponozích, šli průsmykem Caradhrasu, podél toku řeky Bouřné. V tu dobu zřejmě existovala dvě velká Statovská sídliště. Jednak Koutec, území na jih od Obřích lesů mezi řekami Mšená a Bouřná. A pak území mezi přístavem Tharbad a Vrchovinou. Zde se zřejmě

stýkali s lidmi – Vrchovci, protože od nich převzali jazyk – vrchovštinu. Později Statové opustili Koutec a vrátili se do Divočiny – tedy ke Kosatcové řece a k Anduině, odkud odešli (ono to u Tolkiena s těmi putováními nikdy není jednoduché). A až roku 1630 TV opustili Statové Vrchovinu a odstěhovali se do Kraje za svými příbuznými. Tím pádem je jisté, že mezi hobity v Kraji a ve Vrchovině musela probíhat nějaká forma komunikace, že se zcela neoddělili (a včas usoudili kde je lépe).

Statové, kteří se vrátili ke Kosatcové řece, byli zřejmě odsouzení k zániku a postupně všichni vyhnuli. To mohlo být způsobeno i úbytkem lidí (za Bilbových časů tam žil skoro jen Meddéd) a trpaslíků, kteří byli z Mlžných hor vyhnáni skřety. Statové se tak nemohli spoléhat na ničí pomoc a bez styku s ostatními kulturami začali, jak ostatně praví sám Tolkien v dopise č. 214, upadat a jejich kultura ztrácet (vzhledem k jejich nevelkému počtu nebyla jejich sídliště jako odříznuté enklávy zkrátka udržitelná). Existuje ale i verze příběhu, podle které Statové u Anduiny žili velice dlouho a vyhubili je až Nazgûlové na konci Třetího věku. To je teprve drama. To je teprve horor.

Ale jak vypadala zmíněná Statovská sídliště, Koutec a Vrchovina? Z geografického hlediska byl Koutec rozlehlý asi 10 800 km². Což je, pro porovnání, o trochu méně než je rozloha Středočeského kraje. Území mezi dvěma řekami bylo zřejmě umělé odlesněné Númenorojci a pokryté bažinami. Celý kraj musel být dosti studený, jak se praví v Peoples of MiddleEarth:

„Bylo to v tom čase, kdy Statové sídlíci v Koutci (mezi Mšenou a Bouřnou) přesídlili na západ a na jih (tzn. do Hůrky a do Vrchoviny) protože utíkali před válkami, báli se Angmaru a protože země a podnebí Eriadoru, zejména východu se zhoršovalo a začalo být nevlídné.“

Vrchovina byla zřejmě izolovaná hornatá země, obydlená, ovšem nikoliv nějak zvláště úrodná a se spoustou místa pro lidi, trpaslíky i hobity.

Plavíni přešli jako poslední hory na sever od Roklinky, smísili se s ostatními čeledmi a stali se náčelníky jejich klanů. Sami žádné sídliště nezaložili, protože jich bylo málo.

Do doby Války o Prsten se dochovala jen dvě velká sídliště hobitů. Hůrka a Kraj. Ale je řečeno, že v Eriadoru v tu dobu žilo mnohem více hobitů, a to hobitů-tuláků. *„Na západě bylo tou dobou roztroušeno asi mnohem víc Venkovských, než si lidé z Kraje představovali. Někteří byli bezpochyby obyčejní tuláci, kteří si vyhrabávali díry v kdejaké stráni a zůstávali v nich jen tak dlouho, dokud je to neomrzelo.“* Máme tu tedy hobity dobrodruhy, hobity tuláky a cestovatele.

Když jde Frodo do Hůrky, vymlouvá se na to, že chce sepsat knihu o hobitech sídlících mimo Kraj. A tím zřejmě nemyslel jen Hůrku. A z toho vyplývá jediné, Eriador musel být osídlen mnohem větším počtem hobitích vesnic, než vyplývá z knih.

HŮRKA

Největším z těchto „původních“ sídlišť je samozřejmě Hůrka a na závěr tedy něco k Hůrce (Kraji se bude věnovat zase jiná esej). V první řadě je nutné si uvědomit, že Hůrka není jen jedna vesnice. Jedná se o prostor hned čtyř (do doby Války o Prsten zbylých) vesnic.

Hůrecko a Hustoles kolem ní bylo dokonce jedno z prvních nám známých hobitích sídlišť na západ od Mlžných hor. Je zřejmé, že za času prvního osídlení hobity byl tento prostor mnohem větší a dnes zbyl jen úplný zbyteček.

Hůrecko se skládalo ze čtyř vsí – Hůrky, Špalíčku, Jam a Podlesí. Hůrka se rozkládala na západním úbočí Hůreckého kopce. Na východní straně byl Špalíček, ještě trochu dál na východ se v hlubokém údolí rozkládaly Jámy a nakonec Podlesí na kraji Hustolesa.

Hůrka byla jakousi hlavní vesnicí celého Hůrecka. Chránil ji hluboký příkop, vybíhající ze severní strany a stáčeující se zase k jihu Hůreckého kopce. Po vnitřní straně rostl

hustý živý plot. Hůrka tak byla chráněna ze všech stran – ze západu příkopem a plotem a z východu úbočím kopce. Toto mohutné opevnění (srovnejme si to třeba s Krajem, kde o ničem podobném nemáme absolutně žádné zmínky) naznačuje, že život v Eriadoru nebyl žádný med. Opevněná vesnice se zřejmě kdysi musela tvrdě bránit před útoky zlých bytostí. Je pravděpodobné, že na to už Hůrečtí zapomněli – a připomněla jim to až absence Hraničářů. Jak říká Máselník: *“Řekl bych, že je to jako za starých zlých časů, co se o nich vypravuje.”* Hraničáři a také blahobyt a klid Třetího věku Hůrku chránily tak dobře, že Hůrečtí skoro zapomněli na nebezpečí, které v okolním světě číhají. Ale jisté je, že na počátku se museli tvrdě bránit.

Velká východní cesta byla přehrazena velkou západní branou a přes příkop se muselo vstupovat po můstku. Další brána pak byla na jihu, kde cesta vesnicí opouštěla. Hned za branami bydleli v domcích vrátní. Tam, kde se cesta zahýbala kolem kopce vpravo, stál hostinec U Skákavého poníka – starodávný hostinec z časů, kdy byl po silnici mnohem větší provoz. Těsně před příkopem, na západ od Hůrky se nacházelo velké rozcestí. S Východní cestou se tam křižovala Severní cesta – dnes zvaná podle trávy, která na ní rostla Zelená cesta.

Hobiti žili především v kopci, nad lidskými domy. Kopec tak musel být pomyslně rozdělen na dvě části. U úpatí stály lidské domy – ze dřeva, možná z cihel, ty větší a významnější (hostinec U Skákavého poníka) i z kamene. A na vršku se boulily hobití nory. Ale tím pádem chudáci hobiti, jaké převýšení musely šlapat, aby se dostali domů – svah totiž musel být relativně prudký, jinak by tam nebylo možno zabudovat noru žádnou, natož v takovém množství, o jakém se v knize mluví.

Na jižním svahu Hůreckého kopce zřejmě obyvatelé pěstovali dýmkové koření – Jižní vršek (který ale nebyl rozhodně tak dobré kvality jako dýmkové koření z Jižní čtvrtky, což uznával i sám Máselník, ač jinak byl ve

většině věcí pro Hůrku). Mezi Hůrkou a Krajem ostatně odedávna panovala velká řevnivost. Hůrečtí se živili jako zemědělci – obdělávali pole a obhospodařovali lesy.

Na jihovýchodních, mírnějších svazích Hůreckého kopce stál Špalíček – starodávná hobití osada, kde žilo nejvíce hobitů v Hůrecku. Jámy ležely na sever od Velké východní cesty, východně od kopce. A Podlesí se pak ukrývalo v hustém Hustolese.

Celá oblast Hůrecka i s Hustolesem se mohla rozprostírat na území přibližně 300 km², což je něco mezi rozlohou Prahy a Brna. To není zrovna málo. Ale měření je hodně nepřesné. Autoři Atlasu Středomoří uvádí velikost vlastní Hůrky asi okolo 12 km². Tato vzdálenost je jen odhadnuta zřejmě podle popisu vzdáleností, kterou hobiti vykonali od brány k hostinci a od hostince k Jižní bráně. *

Irith

S proudem

POVÍDKA

Oči měl jako ze skla, nevidoucí, zakalené bolesti.

Nemusel jsem se shánět po léčiteli a ptát se ho – poznám smrtelnou ránu, když ji vidím. Tahle navíc zabíjela pomalu, mučivě: vedená zdola nahoru, prorazila pod spodním okrajem prsního plátu do útroby: od podbřišku směrem k hrudní kosti. Poslední pokus o odpor již poraženého, k zemi sraženého soupeře se zlomeným mečem v ruce. Zbroj z umírajícího někdo stáhl, ale víc se dělat nedalo: každý pokus ho ošetřit a zachránit by nepochybně nakonec jenom prodloužil jeho agónii.

„Moryo... Nemělo to skončit takhle,“ zatápal po mé ruce, když jsem k němu přiklekl. Stěží jsem mu rozuměl, jak mezi slabikami lapal po dechu a síly ho rychle opouštěly. „Měl být můj. Mohl být můj, kdyby...“ Maličko pootočil hlavu, jako by chtěl pohlédnout směrem ke svému mrtvému protivníkovi. Chlapec – a Dior Eluchíl, Thingolův dědic a poslední král Doriathu, opravdu působil dojmem předčasně dospělého hochy – teď ležel na podlaze sotva pár kroků stranou v kaluži krve, schoulený do sebe, černé vlasy přilepené k tváři. Rána, jež ho zabila, byla na rozdíl od té, již zasadil, čistá; musel zemřít okamžitě nebo během chvilky.

„Víš...“ sípal raněný, „...že do téhle chvíle... jsem vážně měl pocit... že se mi nemůže nic stát?“

Křičel bych zlostí, bezmocným vztekem. Jenomže hrud' se mi svírala tak, že jsem ze sebe nedokázal vypravit ani hlásku.

„Nenávidím ji,“ pokračoval posledními silami. „Ať ji pohltí temnota, i celý její rod... Všechno je to její vina... Mohli jsme být šťastní, věříš? Mohl být můj...“ Z nosu mu pramínkem tekla krev a na tváři a skráních se mísila s potem. „S Thingolem... jako spojencem... bychom dobyli Angband.“

„Tiše, Tyelco. Blouzníš,“ našel jsem hlas. „Lež klidně. Ranhojič tu bude co nevidět.“

Zasmál se – divný, křečovitý zvuk přecházející do stonu. Jeho volná ruka se pevněji vtiskla do rány, která mu rozpárala břicho.

„Jako by mne mohl zachránit,“ zachraplal a stočil nezaostřený pohled stranou. „Sornetáro!“

„Tady jsem, lorde Turcafinwë,“ přiklekl k němu velitel jeho družiny z druhé strany. „Co prikazuješ?“

„Diorovi spratci... Postarej se o ně. Pomsti mne.“

„Pane, lord Curufinwë už královnu Nimloth s dětmi pronásleduje. Jestli to je ona, kdo má u sebe váš Kámen, dostihne ji a ztrestá.“

„To nestačí,“ chroptěl Tylcormo. Mezi prsty přitisknutými k břichu mu vytryskl silnější pramen tmavé krve, když se neklidně pohnul. „Znají to tu, pokusí se proklouznout. Postarej se, aby neunikli. Ani jeden z nich. Přísahěj, že neselžeš.“

„Přísahám...“

„Tak jdi. Hned. Ať je rozsekají meče, roztrhají vlci a Nepřítelovy stvůry... Ať jsou prokleti navždy...“

„Tylcormo...“ stiskl jsem jeho ruku. Po zádech mi přebíhal mráz, takový, jaký panoval venku, jen mnohem děsivější. „To nemůžeš myslet vážně. Kámen se musí vrátit do našich rukou. Ale ublížit dětem?“ Jak by mohl?

Ostří vzpomínky se mi zabodlo do duše, všechna ta strašná, zlá poslední slova, která mezi námi padla, má i její, můj hněvivý výbuch, její prosby, její odpor, pohrdání v očích, když se ode mne odvracela... Poslední pouto s minulostí, se zdáním, že i někdo jako já může vést spokojený život. Poslední, co mi zbylo po Thor-nwen... Krev mé krve... I já jsem ublížil svému dítěti, byť ne mečem a násilím.

„Jestli půjdeš do Doriathu, chladnokrevně vraždit příbuzné mé matky, pak se vidíme naposledy. A už nikdy tě nenazvu svým otcem,“ řekne Morialmë v mé vzpomínce.

„Ty víš, že musím,“ odvětim. „Nejsem žádná stvůra, dělám jenom, co je nutné. Kdo jiný by to měl chápat, než ty?“

„Nikdy to nepochopím,“ utne. „Vím jenom jedno: pokud teď odejdeš, bude mi jasné, že jsi mou matku nikdy nemiloval. Jinak by ses tak ochotně nehrnul, abys ze sebe udělal zabijáka. Abys pošlapal svou čest, a tím i její. Plivl na její památku. Učinil přesně to, o čem víš, že by jí zlomilo srdce. Kdyby tady byla...“

„Dost! Ztichni, dítě!“ Jako už tolikrát předtím, krev se ve mně vaří, stoupá mi do tváří. Vztek se mě zmocňuje, ještě silnější než zoufalství. Takhle

se cítil Curufinwë, když mu jeho syn řekl totéž, co ona mně? Přemoudřelí potomci ze třetí generace Fëanárovy linie – tak sebejistí a plní odsudků vůči nám, svým otcům. Pěsti se mi samy svírají zlostí. „Přísahal jsem.“

„Přísahal jsi i jí!“ křikne na mě. „A půjdeš-li, už mne na Amon Ereb nehledej, až se vrátíš.“ Tvář má rozčilením zardělou, to po mně zdědila.

„Neopovažuj se takhle se mnou mluvit!“ chytím ji za zápěstí a stisknu tak silně, až zasykne bolestí. „Učiním, co je moje povinnost, Morialmë. A ty...“

„A já tedy nejsem dál tvoje dcera!“ štěkne. „Nikdy víc!“ Vytrhne se mi, otočí se na patě a je pryč, oblak černých vlasů nad černými šaty jako bouřkový mrak.

Krev mé krve. Mé vlastní dítě. Morialmë... Ne. Morgalwen. Jsem si jist, že už nikdy nevysloví své jméno v jazyce, v němž jsem jí ho dal. Vím, že jsem ji před chvílí opravdu viděl naposledy.

I Tylcormo byl krví mé krve, a ztrácel jí víc a víc každou vteřinou, každým pracným úderem srdce.

Děti. Vlastní i cizí, naše prokletí...

„Nechápeš to, Moryo,“ pracně na mne zaostřil. „Silmaril... nestačí... Všechno mi vzala... a já jí všechno vezmu... Vytrhám... to hadí sémě... s kořenem... Jdi, Sornetáro... Vykonej, co prikazuji...“

Bratrův kapitán se mlčky zvedl, poklonil a vyrazil bez ohlednutí k východu z trůnního sálu. Zůstal jsem jen já se svou osobní stráží. Raněný dýchal namáhavě, lapavě, zrychleně.

„Teď už... to bude... jenom na vás...“ dostal ze sebe. „Musíte... musíte získat... zpátky... Nenech mě padnout... do věčné tmy... Přísaha... musí... Ah!“

Napjal se jako luk, s proudem krve mu z rozpáraného břicha vyklouzlo ještě něco dalšího, a krev se mu vyřinula i z úst. Ruka, kterou dosud svíral na ráně, bezvládně poklesla na podlahu. Vytřeštěné oči zůstaly slepě zírat kamsi do tmy.

Sundal jsem špinavou rukavici a opatrně mu přes ně stáhl víčka, srovnal mu paže podél těla. Třetí z nás: po Telvovi a otcí. Vážně jsme si mysleli, že nás se smrt netýká, dokud nesplníme svůj úkol až do konce?

„Co teď, pane?“ opovážil se mne po chvíli vyrušit jeden z mých velitelů. Šlehl jsem po něm

zuřivým pohledem, se zuby stisknutými. Věděl jsem však, že má pravdu, když mne pobízí – nesmíme dál otálet. Můj bratr je mrtev, ale hon jsme ke konci dosud nepřivedli.

Ze země jsem se zvedal ztěžka.

„Jdeme,“ procedil jsem. „Najdeme silmaril a skončíme s tím šílenstvím, ať tohle všechno není nadarmo.“

Věnoval jsem poslední pohled zabitému Tyelcormovi a druhý Dioru Eluchílovi, který mu zasadil smrtící úder. Mohl být můj, a tohle všechno by se nestalo, řekl můj bratr. Jen kdyby se Lúthien zachovala ochotněji. Jen kdyby dala přednost lordu ze Vznešených elfů před Druhorozeným vandrákem. Dior by byl Tyelcormovým synem a Doriath naším spojencem, ne nepřítelem. Padlým a rozvráceným nepřítelem. A já jsem nemusel ztratit své jediné dítě.

Odolal jsem náhlému nutkání kopnout do mrtvého těla Berenova potomka.

Boj v Tisíci jeskyních ještě zdaleka nedospěl ke konci. Na každém kroku, za každým rohem jsme naráželi na provizorní barikády z nábytku, na ukryté lučištníky a narychlo nastražené pasti. Postupovali jsme pomalu, od šarvátky k šarvátce. Na mnoha místech se překotily svícný a lucerny, olej se rozlil po dlaždicích i kamenných podlahách, vzplály ozdobné gobelíny na stěnách a oheň nám odřízl další cestu.

„Říkám si,“ vrčel jsem, když plameny opět přehradily chodbu před námi, „že tohle bludiště musí mít druhý východ. Nebo víc východů. Proč by Sindar jinak ustupovali do nitra jeskyní a snažili se nás zpomalovat? Do pasti by se takhle zahnat nedali. Určitě se snaží odsud dostat ženské a děti, a tihle, co po nás střílejí ze zálohy a zapalují, co se dá, je kryjí. Kam byste vedli ústupové cesty, kdybyste byli jimi?“ obrátil jsem se řečnický ke svým mužům.

„K řece,“ nadhodil můj kapitán. Znělo to trochu jako otázka.

„Tak,“ kývl jsem. „K řece. Tam bych měl nachytné čluny pro hodinu nouze, a tam bych se snažil dostat ty, které chci chránit. Pojďme. Zaskočíme je – pokud se uprchlíci stahují k Esgalduině, musíme se snažit dostat se tam před nimi. Pro případ, že s sebou mají silmaril.“

Nevraceli jsme se k hlavní bráně jeskyní. Dosáhli jsme právě té části Menegrothu, kde

se lepší komnaty po pravé straně chodby obracely směrem ven, do lesů, a měly okna – ve svaahu nad zemí, prudkém, ale ne tak nebezpečně, aby se silný a obratný muž nedokázal spustit až k rovnějšímu terénu.

Venku panovala ledová zima. Noc už padla, vzduch praštl mrazem a vrstva sněhu zahalující lesy Doriathu utuhla v ledovou kůrku, křehkou a křupavou. Z jeskyní se k nám nesly zvuky boje, křik a nárek, ale zde byl klid. Nejdelší noc roku, kdy se slunce nadlouho skryje, ale přitom právě začíná odpočítávat k jaru. Vyzazili jsme směrem, kde jsme tušili neklidný tok řeky, napolo ukrytý krustou ledu, rychle a nenápadně jako stíny. Armáda prokletých. Družina tichých a smrtících duchů ze strašidelných legend. Připravených zabít a být zabiti. A já v jejich čele.

Vždyť co zbývalo v mém životě takového, aby stálo za to obětovat tomu poslední jiskru svého bytí? Jedině silmaril, nic jiného. Thornwen je mrtvá a Morialmě se mě zřekla. Nemám už jinou rodinu než své bratry a jiný úkol než ten, který nám svěřil otec.

Chlad a tma, vysoké hvězdy, studený jílec zbraně v sevřené pěsti – není to vlastně stejné jako tehdy, uprostřed té nekonečně dlouhé noci, kdy jsem poznal Thornwen? Jenže tehdy jsme přišli jako zachránci, jako oslavovaní hrdinové.

Všichni jsme ještě otrěsení Telvovou smrtí, i když to na sobě nedáváme znát – krom jeho dvojčete, přirozeně. I ve mně však hlodá pochybnost: nemohl jsem to být právě já, kdo hodil pochodň, jež ho zabila? V té hrůze temných myšlenek a zoufalé snaze udržet při životě alespoň druhého Ambarussu mi vlastně přijde vhod vzdálená záře požárů na pobřeží jižně od Drengistu.

Dorazíme právě včas, abychom zachránili zbytek Círdanova lidu, který se nestačil včas evakuovat na lodích a zoufale se brání přesile Morgothových stvůr. Je po kotníky sněhu, jenž přemrzá a jehož krupičky nám vítr metá do tváří. Sněhu, v němž rudá krev padlých a černá, jež patřila nepřátelům, tvoří temné skvrny vpíjející se jedna do druhé.

Mezi vysvobozenými jsou Círdanovi vojáci, námořníci i rybáři, ale také velká skupina dětí a žen – nejen manželek a matek, ale i léčitelek,

tkadlen, řemeslnic a umělkyní všeho druhu, kolik se mezi lidem Eldar dá nalézt. A Thornwen – samotatná, sebevědomá dívka, na vkus Noldor možná až příliš hubená a chlapecká, pohledná, ale ve srovnání s jinými žádná krasavice. Nikdy předtím jsem nepoznal ženu, již by živil obchod; nikdy před ní. Voží sůl na východ Beleriandu a rudu od tamních trpaslíků zpátky na západ, jemné kožešiny z Hithlumu a těžké červené víno z jihu. Pochází z Eglarestu a na severu Falasu uvízla při obležení. Nerozumím zpočátku ani slovo z podivného nářečí, jímž Círdanovi Falathrim hovoří, ale okamžitě jí propadnu. Jako blázen. Jako pošetilec, na samém začátku války. Pod hvězdami, se sněhem pod nohama a vzduchem plným mrazivých vloček, které jí přistávají ve vlasech.

Jsou věci, které ani ty rozumem neovlivníš, Carnistire, podotkla by k tomu má matka, kdyby o tom věděla. A usmála by se.

Ne. Nesměl jsem teď myslet na Thornwen ani na matku, už proto, že by jedna i druhá odsoudily, co právě dělám. Tak jako Morialmë, na pohled skrz naskrz moje dcera, ale uvnitř.. Opanoval jsem se.

Klouzali jsme zimní krajinou v bezměsíčné noci jako na netopyřích křídlech. Už jsme slyšeli šumění silného proudu nezamrzající řeky i sykot větru v suchém rákosí a vrbách na břehu.

„Tamhle, pane. Podívej se,“ dotkl se jeden z kapitánů mého rukávu. Vlevo před námi na okamžik probliklo tlumené světlo. Zakvílelo dítě, a ten zvuk vzápětí zdusila čísi dlaň. Zjevně jsme našli druhý vchod do Thingolových jeskyní.

Pokynem ruky jsem stáhl své muže k Esgalduině. Břehy tu byly vytvrzené mrazem, sníh odvátlý, jak na něj dotíraly ledové větry řítící se říčními korytem. Postupovali jsme tichounce, ale klusem, a vzápětí se před námi otevřel výhled na to, co jsme čekali: molo a loděnici s čluny vytahanými na břeh. Všechno to byly lehké veslice, které se dají vmžiku spustit na vodu a prchnout s nimi po proudu pryč, ven z tohoto padlého království.

Ale dnes ne. Dnes neodplují.

Tři muži, kteří loděnici hlídali, zemřeli dříve, než stačili vykřiknout. Ukryli jsme se ve stínu roubených zdí a porostu. Čekali jsme.

Nedlouho.

Byla to středně velká skupinka, ne víc než šedesát duší, převážně ženy s dětmi v doprovodu několika málo bojovníků. Měli s sebou raněné i sotva odrostlá batolata, takže se pohybovali pomalu a hlučněji, než by se od lesních elfů dalo očekávat. Vůdce v jejich čele byl vysoký, se stříbrnými vlasy zářícími do tmy. Jistě se mu povedlo tuhle nesourodou skupinku shromáždit po cestě z jeskyní, na útěku, a teď si myslí, že už má vyhráno, že uspěl a zachránil je...

Jestli půjdeš do Doriathu, chladnokrevně vraždit příbuzné mé matky, pak se vidíme naposledy.

Sevřel jsem jílec meče pevněji. Ne. Nenechám se odradit, nikým, ani tebou ne, má dcero, která jsi mne už zatratila. Jediné, na čem ještě záleží, je silmaril.

Vyřítili jsme se z loděnice na nic netušící uprchlíky jako smršť.

Ženy se rozječely, děcka rozplakala hrůzou. Někomu upadlo do sněhu dosud zakryté světlo a scénu ozářil bledý jas noldorské hvězdné lampičky.

Počkat – noldorské?

Plavá žena v kápi, která ji upustila, teď krok za vůdcem Sindar tahala pravačkou ze závěsu u pasu zbraň, zatímco levou si přidržovala na boku malé dítě, děvčátko. Odrostlé batole s tmavými vlasy a plácem zardělou tváří...

Na šílený okamžik jsem nabyl dojmu, že vidím Thornwen s malou Morialmë. Jako tehdy, když nás při hledání měděných žil v Ered Luin přepadli horští skřeti: připravená bránit sebe i dítě, nespoléhat se jenom na mě. Na mě... Ruka s mečem mi poklesla.

Pak konečně tasila, bok po boku se sindarským lordem, a kápě pláště se jí svezla za ramena. Její vlasy nebyly popelavé, jako měla moje mrtvá žena, a tvář jsem znal, byt' odjinud, z dávných časů...

„Artanis!“ nemohl jsem uvěřit vlastním očím.

Že žije tady a je vdaná, jsme se pochopitelně dávno doslechli. Že teď, v čase války, počala a porodila dítě, stejně pošetile jako já, už ne. A jak taky: její bratři byli mrtví a ona sama neměla proč posílat zprávy na Amon Ereb.

Mí muži, jeden po druhém, zaváhali, když poznali Noldë z Finwého domu, pozdrželi útok, čekající na můj povel.

„Takže to budeš ty, Caranthire, kdo mě zabije?“ postavila holčičku na zem i s vakem, které děcko svíralo v náručí, a zůstala stát mezi námi a jí. Mluvila sindarsky a v očích měla pohrdání. A temný plamen, divoký a nesmiřitelný, jako kdysi. „Jak případné... bratranče. Po tom, co provedli tví bratři mému, žádné překvapení. Ale možná, že já zabiju tebe.“

Ukročila, ale jen nepatrně, aby neporušila obranný kruh. Těch pár okamžiků mého váhání stačilo: ztratili jsme moment překvapení, a byť nás, bojeschopných, byl pořád ještě čtyřnásobek proti jejich vojákům, pochopil jsem, že nám své životy hodlají prodat draho.

„Artanis,“ zopakoval jsem ještě jednou, bezmocně.

„Zabij mne,“ zvedla po chvíli ticha hlavu a upřela mi pohled přímo do očí. Z jejího výrazu mrazilo. V hlavě se mi rozhučel roj včel – příliš pozdě jsem se pokusil uhnout jejímu zraku, a nepodařilo se mi to. Její hlas šeptal, neznámo, zda skutečně nebo jen uvnitř mého mozku: „Zabij mne, jako jsi vraždil mé rodné v Alqualondě, a buď za to proklet. Nebo mne nech projít, i s mými.“

Jestli půjdeš do Doriathu, chladnokrevně vraždit příbuzné mé matky...

Budeš vraždit, jako v Alqualondě...

Budeš vraždit, jako ještě před hodinou v Tisíci jeskyních...

Budeš vraždit i tady, na břehu řeky, jako skřet pobíjet bezmocné dívky a malé děti, nelítostně poskvrníš bílý sníh rudou krví...

Komu sloužíš – sobě samému, svému otci, Přísaže, Nepříteli? A není už to jedno?

„Nechte je jít,“ zachraplal jsem. Jazyk jsem měl divně ztuhlý a za čelem mi tepalo.

„Pane?“ obrátil se ke mně nevěřičně velitel mé osobní stráže.

„Slyšeli jste,“ zopakoval jsem. „Ustupte. Nechte je jít.“

Sindar v rychlosti spouštěli čluny do ledových vod Esgalduiny, ženy do nich usazovaly své děti, pomáhaly raněným, zatímco těch pár bojeschopných mužů se postavilo mezi ně a nás. Ani mému náhlému milosrdenství nevěřili. A proč by měli.

Stříbrovlasý lord naskočil do loďky jako poslední, odstrčil ji od mola a pět člunů se rozle-

tělo po vodě, jak je zachytil proud. Artanis se neohlédla. Jen kratičce se dotkla ramene velitele Sindar, než se chopila vesla, zrovna jako on. Dítě se krčilo mezi nimi, uzlík na klíně.

Strnul jsem. Letmý a výmluvný dotek, jaký jsem já tisíckrát věnoval Thornwenu, když jsme vyvázli z nebezpečí, když jsem jí chtěl dát na jevo svou náklonnost, ale před naším lidem se nehodilo nic důvěrnějšího, když jsem jí dával dobrou noc. Když jsme se před mým odchodem do Bragollach loučili, aniž bychom tušili, že je to naposledy. Vyjádření sounáležitosti, bezvýhradné podpory. Nehynoucí lásky.

Stříbrovlasý muž z Thingolovy přízně. Moje zlatovlasá sestřenice. A to dítě, tmavé jako havran.

Ne. Jako Slavík.

Zaklel jsem ve stejné chvíli, kdy k nám ze vzdalující se loďky doletěl stříbrozlatý záblesk.

A ještě jednou.

„U všech Valaraukar Severu! Kam jsem dal oči? Za nimi!“

To dítě nebylo Artanisino.

Bylo Diorovo. A Velký Klenot schovávalo v tom svém uzlíčku, místo panenky a ze dřeva vyřezaných zvířátek.

Řítil jsem se po břehu Esgalduiny, nevnímал šlehající větvičky ani zmrzlé kořeny, které se mi snažily podrazit nohy. Dohnat loďky splývající s proudem a poháněné zoufalými, strachem štvanými veslaři není nic snadného. Jenže zoufalství pohánělo i mne. Takhle blízko už jsem byl. Tak strašně blízko. Jenom pět kroků a má sestřenice mne dělily od silmarilu, od naplnění Přísahe. Jen pár bezcenných životů...

Přilbu jsem ztratil, zahodil, nevěděl jsem. Cítil jsem, jak mi po skráních něco stéká, štípá – pot se mísil s krví z drobných oděrek na čele a tvářích, škrábanců zasazených přemrzlými větvemi vrb a olší.

Ještě nebylo všechno ztracené. Esgalduina je divá řeka, plná kamenů a peřejí. Mrzne, vody v korytě je málo. Jestli čluny dojedou k úseku, kde bude nutné je přetáhnout po souši, máme naději. Protože vzdálenost mezi mou družinou a uprchlíky se už teď zkrátila na polovinu, a my se hnali jako lovec za jelenem, neúnavně. Stahovali jsme jejich náskok každým úderem srdce. Ve tmě se nám neztratí: nad les se vy-

houpl měsíc, prorazil skrz mraky a postříbřil krajinu svým jasem.

Poslední z člunů dokonce zpomalil. A ještě trochu...

Nebyl to ten, v němž seděla Artanis s Diorovým dítětem. Možná že se její manžel uprchlíky z poslední lodky rozhodl obětovat, aby nás zpomalil, ale to se mu nepovede. Já podruhé nezaváhám. Mužů mám dost a klidně zaliju tuhle zem další krví. Artanis mne oklamala, nejspíš i očarovala, kdo ví, jak se jí to zdařilo, jakým maiarským kouzlům se přiučila od někdejší královny téhle říše. Tak ať pyká. Vztek mi pulzoval v žilách spolu s krví stoupající do tváří.

Člun se zahoupal, ti na něm se zjevně potýkali se stále většími potížemi. Teď se jeden z mužů zvedl z lavičky, odložil vesla.

Lapl jsem po dechu, sklonil hlavu, abych se vyhnul nízké větvi. Udělal další tři dlouhé skoky – blíž a blíž k veslici. Dvacet kroků. Teď jen deset, a polozamrzlá hladina řeky plné vystouplých balvanů.

V té chvíli mě něco udeřilo. Pod pozvednutou paži s mečem, přesně do místa, kde se rukávy kroužkové zbroje připojují k jejímu tělu. Tak prudce, že mne náraz odmrštil dozadu, ke kmeni nejbližší smuteční vrby. Meč mi vypadl z ochromených prstů. Klesající paže narazila na cosi tvrdého, co jí bránilo v další cestě. Pokusil jsem se to odstrčit – a v hrudníku mi vzbudila bolest.

Pořád ještě nechápaje, co se stalo, jsem se silou vůle přiměl zvednout, nahmatat na zemi zbraň a vrhnout se dál za unikajícími čluny. První z nich teď přistával na opačném břehu a uprchlíci se chystali ho přenést po souši kolem nejdivočejší peřeje s vodopády.

Nemohu přece zastavit. Teď nemohu odpovídat. Teď nemohu...

Druhý šíp mne zasáhl do kyčle, těsně pod okraj zbroje. Nevzal jsem dnes na sebe pláty, možná vhodné pro jezdcu, ale pro pěšího bojovníka prodírajícího se lesem či podzemím příliš těžké a neohrabané. Jen kroužkovou košili a kožené krzno...

Noha se mi podlomila. S výkřikem jsem upadl na koleno. V očích se mi tmělo a ústa mi najednou plnila krev. Krev, krev, strašně

moc krve... Světlé, plné vzduchu, stékala mi po zbroji, bublala na rtech. Když jsem se podíval dolů, konečně jsem zjistil, že se mi první střela do podpaždí zabořila téměř po letky. Jako bych se díval na někoho jiného, z výšky a z dálky, okamžitě jsem si uvědomil, že musela roztrhnout plíci. Proto se mi krátí dech. Proto se zalýkám zpěněnou krví...

Vůbec to nebolelo tak strašně, jak bych čekal. Ani z poloviny tolik, jako rozseknutá noha po Nirnaeth. Ani ze čtvrtiny tolik, jako moje duše, když mi Morialmë po Bragollach na Erebu plakala v náručí, a ani nemusela vyslovit, že její matka padla při obraně uprchlíků od jezera Helevorn.

„Lorde! Lorde, jsi zraněný?“

Teprve teď mne dostihl velitel mé družiny, přistál na kolenou vedle mě, podepřel mne.

Nelyafinwë se musí dozvědět, že silmaril má Artanis. Že s ním prchá po řece k jihu..., pokusil jsem se říci, ale místo slov mi ze rtů vytryskl nový rudý proud. Bojoval jsem o vzduch, jehož se mi stále více nedostávalo, plíce selhávaly, v hrudi se mi usadil Morgothův plamen. Dusil jsem se, prskal krev. Můj velitel si vyměnil pohled s přibíhajícími vojáky. Všeříkající pohled.

Viděl jsem ho jako přes mlhu. Jako v kouři těch požárů, které se tehdy přihnaly od Severu, pohltily travnaté pláně Ard-Galen, zelené sosny kolem mé pevnosti nad stříbrným jezerem a nakonec i mrtvé tělo mé manželky.

„Nelyafinwë...“ pokusil jsem se podruhé. „... Kámen...“

Protože bez silmarilu jsem ztracen, navždycky propadnu věčné tmě. Ani v Síních Mandosu nebudu s Thornwren.

Nebudu s ní nikdy, pochopil jsem v posledním jasnějším záblesku vědomí. S Přísahou splněnou, stejně jako bez ní. Tohle mi neodpustí. Ani má žena, ani naše jediné dítě.

Neviděl jsem, jak doriathský voják v loďce natáhl luk naposledy.

Třetí šíp mi prošel hrdlem. Nebolelo to. A temnota, která mne obklopila, mi připadala měkká a vábivá. *

Jana Pažoutová

Obsah

<i>Teologie Ardy: Melkor a Temnota</i> Daniela Binderová	4
<i>Lord of the Rings Online: Recenze № 1</i> Ryon	14
<i>Lord of the Rings Online: Recenze № 2</i> Keonax	24
<i>Po stopách Tolkienovej viery</i> Martina Juričková	27
<i>Proč je Idril Stříbronohá, Stříbronohá?</i> Tomáš Benčík	31
<i>Původní hobití sídliště</i> Irith	34
<i>S proudem</i> Jana Pažoutová	40

Ilustrace

Galadriel (přední obálka)
Aegeri

Nůž ve tmě (zadní obálka), *Melkor* (8),
Hobit (28), *Elfka* (32)
Jakub Lenart

Lord of the Rings Online (16, 19, 20, 25)

Poznámka

V rámci zachování autorské autenticity některé články obsahují vlastní pohled a pocity autora. Nejedná se vždy o akademické texty.

Použité písmo

Inka a Small Regular/Bold
Zin Serif Black

Grafická úprava

Jakub Lenart

www.calantar.cz

