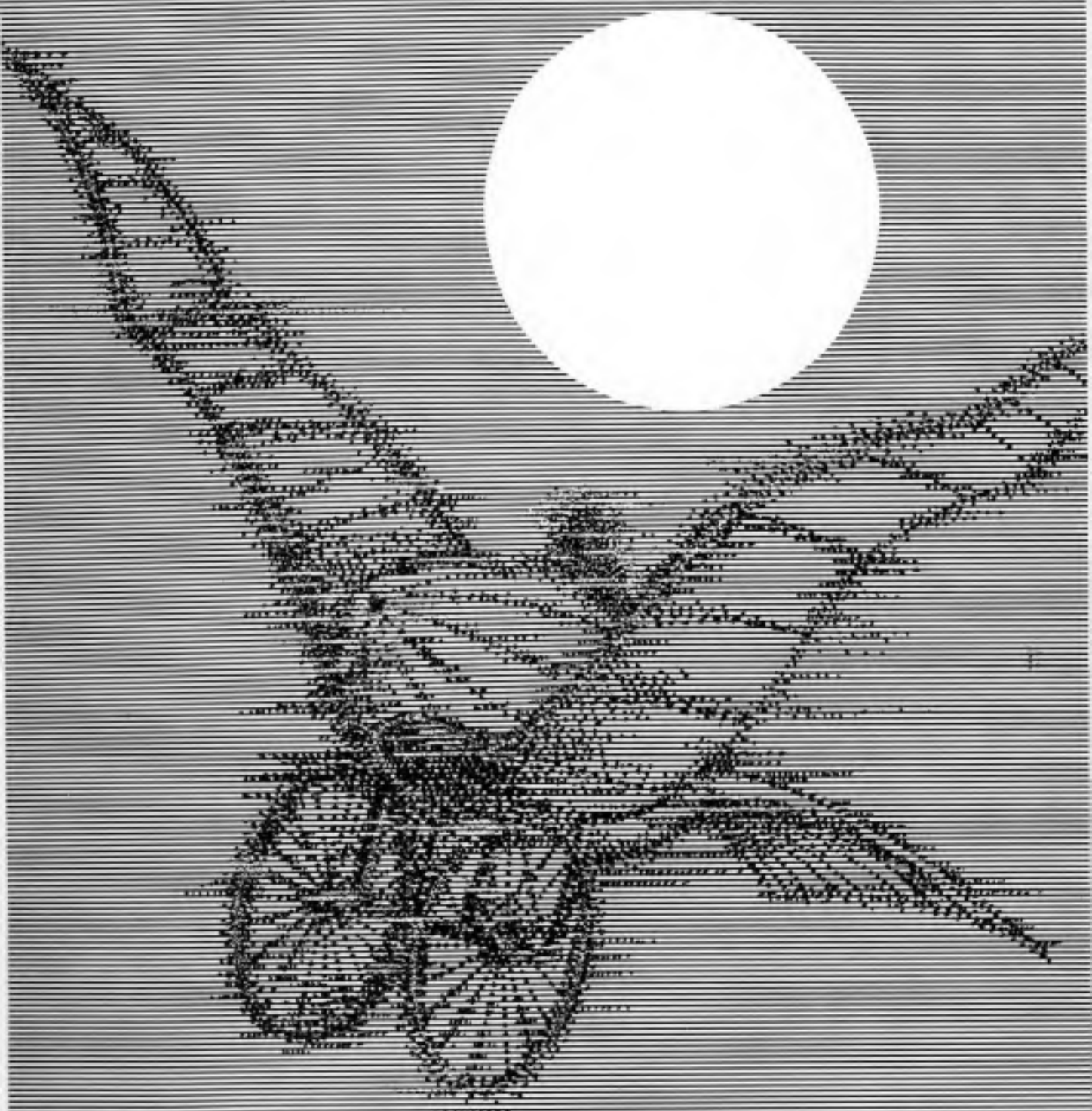
POUTNÍK



ZPRAVODAJ KLUBU JULESE VERNEA · PRAHA

P O U T N Í K

ZPRAVODAJ KLUBU JULESE VERNEA PRAHA

č. 5

O B S A H

Neznámé knihy české science-fiction	str.	2
Host - Vláďa Zíka: Letec nad propastí	str.	2
Fyzikální miniinformace pro scifisty II	str.	7
Damon Knight: Hodnota science-fiction	str.	11
Host - Vedecká fantastika v slovenských vydavatel'stvách	str.	14
Sword and Sorcery (Meč a magie)	str.	17
Robert E. Howard: Nemedijské kroniky - výňatek první	str.	21
Od Nemedijských kronik k Bohu v míse	str.	34
Robert E. Howard: Bůh v míse	str.	38

Zpravodaj Poutník vydává sfk Julese Vernea ve spolupráci se sfk Praha 10 při MO SSM Malešice SNF a sfk Time Machine při KK ČSV SSM VŠCHT Praha.

Vychází jako neperiodický účelový informační materiál.

Příspěvky nečlenů KJV budou uváděny titulkem Host.

Adresa klubu: Miroslav Martan, Počátecká 12, 140 00 Praha 4

Uzávěrka: 1.9.1986

Neprodejné. Určeno pro vnitřní potřebu.

Neznámé knihy české science-fiction

Když vznikala tato rubrika, měli jsme v úmyslu seznamovat své čtenáře s knihami, které nevzpomněl O. Neff ve své studii Něco je jinak. Výrobní lhůty našeho zpravodaje však jsou dlouhé; O. Neff mezitím vydal knížečku Tři eseje o české sci-fi (1985), jíž zaplnil mezery ve své předcházející studii. Je sice možné, že bychom objevili některé další neznámé knihy české sci-fi, ale máme závažné pochybnosti o jejich úrovni; je pravděpodobné, že by zajímaly pouze sběratele, nikoliv fanoušky dobré sci-fi.

Proto Vás v naší rubrice budeme seznamovat s knihami, o kterých sice Neff psal, ale které jsou většině čtenářů neznámé. Budeme se snažit Vás upozornit na knihy, které jsou do určité míry typické pro některou oblast sci-fi. V č. 1 to byla sci-fi dobrodružná (Swansonova výprava), v č. 3 sci-fi politická (Hvězda míru) a v tomto čísle sci-fi technologická. V dalších číslech našeho zpravodaje hodláme v této přehlídce pokračovat.

HOST

Vláďa Zíka: LETEC NAD PROPASTÍ

tiráž: ilustrace, obálka Miloš Novák
vydalo nakladatelství Gustav Voleský, v Praze 1944
vytiskla tiskárna Tempo A.S. v Praze
vydání první
cena brož. K 85,-

další údaje: 170 x 240 - formát
172 stran (+ 2 str. vysvětlivek)
12 kapitol
42 čb. kreseb (+ 1 obr. na obálce)

Děj pojednává o boji (spojeného ?) lidstva, řízeného vládami jednotlivých zemských okrsků, proti tajemné smrti šířící se do všech směrů z malého ostrůvku v Tichomoří. Bojem je (z neznámého důvodu) pověřena Všeevropská dopravní společnost (jejíž působnost je však "Všesvětová"), které je podřízena (opět z neznámého důvodu) armáda a policie, provádějící evakuaci ohroženého obyvatelstva a dbající na pořádek a klid.

Podrobný obsah:

Kontrolní služba gónií, vybudovaná po celém světě Všeevropskou dopravní společností, přestane přijímat signály letounu L 316. Zanedlouho se odmlčí i zaoceánský parník Perla jihu - chlouba Všeevropské dopravní společnosti a posléze i ostrovy na 40° jižní šířky a 120° západní délky, tedy oblast jižně od Austrálie. Pan Krau, ředitel australské pobočky Všeevropské ... v Sydney, odstartuje v hydroplánu osobně prozkoumat tuto záhadu. Nikdy se však nevrátí.

V té době dokončuje (český ?) inženýr Karel Pabe stavbu stratosferického letadla nejmodernější konstrukce. Následuje několikastránková oslava letectví, hrdinství pilotů a rozvoji letecké dopravy.

Na poradě vedoucích pracovníků Všeevropské ... je poprvé vysloveno slovo plyn! Karel Pabe, jenž se porady účastní, nabídne k průzkumu své stratosferické letadlo, které lze dokonale hermeticky uzavřít. Do letounu, lidstvem symbolicky nazvaném Naděje, nastoupí klasičtí hrdinové (neohrožení, odvážní mladí vědci a inženýři), Karel Pabe, jeho přítel fyzik a chemik Bedřich Heinz (mimochodem vynálezce tzv. hlídače stability letadel), italský pilot Ricci, lékař dr. Janda a tajně se do letadla vloudí Pavel Pabe, Karlův mladší bratr, neboť chce zvítězit či zahynout společně s bratrem.

Naděje zamíří k australským břehům, kam připlul nikým neovládaný parník Perla jihu. Každý, kdo se pokusil vystoupit na jeho palubu, okamžitě zemřel.

Stateční muži prozkoumají loď ve skafandrech (v knize ochranný šat a vzduchotvorný přístroj), doktor Janda provede pitvy mrtvých osob z parníku a spolu s Bedřichem zjistí, že příčinou smrti je podivný plyn - sloučenina dusíku s plynným ! olovem.

Karel Pabe o zjištěných skutečnostech informuje centrálního ředitele Roda - šéfa Všeevropské ..., který rozhodne o evakuaci osob z ohrožených území. Rovněž se rychle rozbíhá výroba ochranných šatů, vzduchotvorných přístrojů a letadel Karlovy konstrukce.

Mezitím Naděje pokračuje dále k jihu, k pravděpodobnému místu vzniku zhoubného plynu, který vědci začali nazývat těžkým dusíkem.

Ukáže se, že centrem šíření plynu je malý ostrov se sopkou. Letadlo pro poruchu nouzově přistává u břehů ostrůvku. Karel, Ricci a Pavel se pouštějí do opravy motoru a Bedřich s Jandou (pozn. křestní jméno dr. Jandy není v knize vůbec uvedeno, zato Heinz s Pabem jsou neustále důvěrně nazýváni Bedřichem a Karlem) zkoumají ostrov. Zjistí, že celý ostrov je vlastně obrovským ložiskem olova a proces, který vede ke vzniku plynu, působí i na kov letadla a dochází k sublimaci. Nastává dramatický zápas s časem, vítězí lidský um, houževnatost, odvaha.

Opravená Naděje se vrací a ještě za letu geniální posádka vymyslí způsob likvidace plynu - bombardováním alfa paprsky a dusík se přemění ve vodík. Rozleptaný kov letadla však nevydrží námahu zpátečního letu a letoun se zřítí. Ovšem těsně před tím se odehraje výměna názorů na sebeobětování. Největším hrdinou se stane pilot Ricci, který svým činem umožní ostatním vyskočit na padáku. Ale ani nad jeho smrtí se čtenář nermoutí dlouho. Prozřetelnost přece nemůže nechat zemřít jednoho ze zachránců lidstva.

Vědecké týmy pod vedením vrátivších se hrdinů začnou připravovat plán na zdolání nebezpečí. Z přístavů a z letišť se vydají lodě a letadla vybavená vrhači záření. Ze všech stran se přibližují k epicentru šíření plynu.

Po několika týdnech je plyn zničen. Lidstvo se může radovat z vítězství.

OSOBNÍ NÁZORY:

Kniha Letec nad propastí má své kouzlo a pro sběratele jistě i velkou hodnotu. Nevím dosud o nikom, kdo by , kromě mě, tuto knihu vlastnil!

Jedná se zřejmě o dosti unikátní publikaci (počet výtisků není znám) čtenářům prakticky i teoreticky neznámou, která by zasluhovala podrobnější rozbor:

Děj románu má i přes zajímavý ústřední motiv řadu nedostatků. Autor používá vypravěčského stylu, který i v době vzniku musel působit značně opotřebovaně. Navíc neustálá autorova snaha přesvědčit čtenáře o svých technických kvalitách vyznívá víc než křečovitě. To bychom mohli prominout, kdyby se jednalo o skutečného odborníka - tím ale Vláďa Zíka dozajista není! Faktu, že si autor vymyslel elektronový motor (str. 31), nebo chemická zrcadla (str. 151) se nedá nic vytknout, ostatně jako spisovatel SF na to má plné právo. Ale například jeho popis konstrukce stratosferického letadla je udivující blábol o vrtulovém stroji (citováno doslova str. 31), jehož trup a křídla vyrobené ze zcela nové směsiny duraluminia a molybdenu jsou napojeny elektrickým proudem, zvlášť usměrněným a působícím na přístroje upevněné vně letadla. Byly to vlastně kondenzátory. Ale jejich vlastnost byla zcela nová. Přitahovaly k sobě molekuly vzduchu. Ať poletí letadlo sebeřidším ovzduším, vždy kolem sebe shromáždí vzduchový obal, dosti hustý, aby v něm našla vrtule odpor.

Nechápu, co vedlo autora k takové technické, jemně řečeno, neobratnosti. Vždyť v roce 1944 muselo být každému jasné, kudy se bude vývoj letectví dále ubírat - rozhodně ne akumulací vzduchu kolem letadla!

Podobných "vědecky fundovaných" pasáží najdeme v knize nepřeberně. Zejména z oblasti jaderné fyziky, kde se autor cítil zřejmě zvlášť silný v kramflecích. Názory oficiální vědy však vykládá značně zkresleně, či jako svébytně upravené články z populárně vědeckých časopisů pro mládež.

To by však nebyla hlavní vada románu. Katastrofálním se mi jeví ploché vykreslení postav a celého děje. Protagonisté příběhu nejednají jako lidé, ale jako jejich ideální prototypy, což vede ke snižování reálnosti celého příběhu. Vzniká jakési klišé, ve kterém pět geniálních osob všechno vymyslí, naplánuje, provede a nakonec vyhraje! - Bedřich s Karlem první pochopí, že smrt způsobuje plyn, nabídnou své letadlo, prosadí použití skafandrů, ač ostatní pomýšleli pouze na filtry, zjistí složení plynu, vymyslí obranu proti němu atd. Jsou prostě nepostradatelní!

Ostatní obyvatelstvo "diriguje" centrální ředitel Rod, který však pouze plní příkazy posádky Naděje. Udržuje klid, pořádek, evakuuje postižené, organizuje výstavu laboratoří, v kterých však ne tak chytří vědci jako Karel a Bedřich čekají na přílet Naděje, aby se teprve pod dozorem těchto dvou nenahraditelných géniů pustili do díla!

I obyvatelé se chovají podle ideální šablony: poslouchají na slovo, nereptají, nepanikaří, jenom zvyšují své pracovní úsilí a "jako jeden muž se postaví zkáze".

Tímto přístupem však kniha ztrácí napětí a romantické dobrodružství, tak sympatické z jiných SF knih, vznikajících za války, nebo i před válkou.

Nicméně kniha má i své klady. Především originalitu námětu a myšlenku lidstva sjednoceného v boji proti nebezpečí.

Zpracoval Petr Samohejl

FYZIKÁLNÍ MINIINFORMACE PRO SCIFISTY II

(Poznámka o délkových jednotkách)

Bohužel až po sepsání miniinformace I jsem si rozhovory ozřejmil, že udávání rozměrů astronomických, případně dokonce metaastronomických oblastí v centimetrech je pro laiky krajně nenázorné. Pokusím se to nyní napravit.

Největší jednotkou používanou ve "velké" (extragalaktické) astronomii je dnes asi megaparsec. 1 megaparsec má milion parseců, čili něco přes 3 miliony světelných let. 1 světelný rok má přes 10 bilionů kilometrů a 1 kilometr měří 100.000 cm. Tedy megaparsec je roven přibližně 3,5 kvadrilionů centimetrů, čili $3,5 \times 10^{24}$ cm. Naše Galaxie, dlouhá 100.000 světelných let, měří tedy asi 1/33 megaparseců, známá galaxie v Andromedě je vzdálena 2,1 mil. světelných let, čili 0,6 megaparseců, nejvzdálenější dnes viditelné galaxie jsou od nás asi tisíc megaparseců (3 - 4 miliardy světelných let). Nejslaběji dnes viditelné kvasary jsou vzdáleny kolem 3 tisíc megaparseců (10 miliard sv. let) a tzv. hranice viditelného vesmíru leží ve vzdálenosti 5-15 tisíc megaparseců. V blízké budoucnosti vypuštěný družicový dalekohled by měl být schopen zaregistrovat průměrné galaxie ležící až téměř na těchto "hranicích".

Ptejme se nyní, kolik megaparseců měří poloměr naší inflační bubliny (10^{5000} cm). Zřejmě půjde o $10^{5000 - 24}$ čili 10^{4976} megaparseců, tedy zase o skoro 10^{5000}. Toto číslo je již tak velké, že rozdíl mezi megaparsecem a centimetrem se vůči němu téměř ztrácí. Zobrazme si nyní náš viditelný "vesmír" v měřítku, v němž bude jeho poloměr roven jednomu centimetru, nebo raději, aby to bylo ještě výraznější, jedné miliarditině centimetru a ptejme se, kolik megaparseců bude měřit naše inflační bublina v tomto měřítku. Bude to $10^{5000 - 28 - 10 - 24} = 10^{4938}$ tedy stále ještě daleko více (100 sextilionkrát více) než 10^{4900} megaparseců.

Ve shora uvedeném modelu existují ovšem ještě daleko jinačejší dimenze. Horizont vesmíru, vztažený k našemu pozorovacímu stanovisti, se stále šíří i relativně vůči v důsledku rozpínání se "vzdalujícím" objektům. Musí proto již v prvních zlomcích vteřiny po velkém třesku zahrnovat i kus oblasti falešného vakua obklopujícího naši bublinu. Toto vakuum se ovšem inflačně rozpíná stále dál, vznikají v něm nové bubliny, aniž by ho zcela stačily pohltit a celý proces může pokračovat až do současnosti. Patří-li i naše bublina k těm, které vznikaly hned po velkém třesku (jinak by byl výsledek ještě větší), bude se dnešní poloměr inflačního horizontu blížit $10^5 \cdot 10^{50}$ (Centimetrů nebo megaparseců, uvedená dvojitá exponenciela je již tak velká, že je to vlastně úplně jedno.)

I kdybychom si nyní samotnou inflační bublinu zmenšili do rozměrů jedné miliardiny centimetrů, bude uvedený inflační poloměr (v tomto měřítku) $10^5 \cdot 10^{50} - 5034 \ldots 10^5 \cdot 10^{50}$ megaparseců ($5 \cdot 10^{50} - 5.000$ je s přesností na 46 cifer zase $5 \cdot 10^{50}$).

Zahrnují-li postupně vzniklé bubliny (vzniklé na úkor falešného vakua) dnes více než 50% oblasti uvnitř našeho inflačního horizontu, bude jich v této oblasti $10^{3 \cdot 5 \cdot 10^{50}}$. (Jak jsme již nahoře ukázali, vydělíme-li číslo $10^{5 \cdot 10^{50}}$ číslem 10^{5000}, nijak se viditelně nezmění a vzhledem k tomu, že jde o objem, musíme exponent vynásobit třemi.)

V předcházejících řádcích uváděné objekty se zdají být nepředstavitelně veliké, můžeme si ale ukázat, že v konfrontaci s geometrickými řadami (které charakterizují například i známý proces populačních explosí) se (s výjimkou té poslední) jejich velikost jaksi "smrskne".

Předpokládejme, že se lidstvo zdvojnásobuje jednou za 30 let, že lidí jsou dnes 4 miliardy, že do sluneční soustavy je jich možno umístit 64 miliard, že Galaxie má 100 miliard slunečních soustav a viditelný vesmír 10 bilionů galaxií. Předpokládejme dále, že nějaká supercivilizace disponující příslušně nadsvětelnými dopravními prostředky se snaží zamořit viditelný vesmír lidmi. Jak dlouho jí to bude trvat?

Sluneční soustava 120 let, Galaxie dalších zhruba 1200 let, viditelný vesmír ještě dalších 1420 let, tedy celkem 2740 let. Celá inflační bublina by byla zamořena asi za půl milionu let.

Pokud jde o oblast uvnitř inflačního horizontu, jde o zcela jinou situaci. Dvojitá expanenciela totiž "odolá" i geometrické řadě, pouze ji ubude jedno "patro". Zalidnění této oblasti by trvalo 500.10^{50} čili 5.10^{52} let, což je 5.10^{42} x (5 septilionkrát) více než-li stáří vesmíru.

Představme si nyní, že naše supercivilizace chce poskytnout samostatné planety nejen lidem, ale všem druhům pozemských organismů a že těchto druhů je miliarda. Představme si dále, že rozmnožování probíhá průměrně tempem nikoliv dvojnásobek za 30 let, ale desetinásobek za jednu třetinu vteřiny. Tímto tempem by inflační bublina byla zamořena za necelou půlhodinu. Jak dlouho by vydržela oblast uvnitř inflačního horizontu?

Bylo by to $5.10^{-3} . 10^{50} - 9$ čili 5.10^{42} let. Tedy stále ještě 500 kvintilionkrát déle než kolik činí stáří vesmíru.

Představme si nyní, že supercivilizace nerozšiřuje pouze organismy z biosféry Země, ale z biosfér všech hypotetických 10 bilionů x 100 miliard x 16 planet viditelného vesmíru, přičemž každá planeta disponuje svou miliardu druhů organismů. V tomto případě bychom číslo $10^{5}.10^{42}$ museli vydělit 16 tisíci triliony, čili od čísla 5.10^{42} bychom odečetli přibližně 22. Dostali bychom samozřejmě zase 5.10^{42} let, čili zase 500 kvintilionásobek stáří vesmíru. Při delších časových intervalech nezávisí totiž výsledek populační exploze na počáteční velikosti "explodujícího" kolektivu, ale pouze natempu exploze. Alespoň potud, pokud tento počáteční počet je vyjádřitelný v praxi "normálně" dekadicky napsatelným číslem. (

(Číslo $10^{10^{50}}$ dekadicky napsat nemůžeme. Museli bychom napsat 10^{50} nul. I kdybychom psali 1000 nul za vteřinu, psali bychom 1000 sextilionů let. Naproti tomu číslo 10^{5000} dekadicky napsat můžeme. 5 tisíc nul napsat zvládneme.) Proto by nám (a bylo by to samozřejmě správné) vyšel kvintilionnásobek stáří vesmíru,

i kdybychom chtěli umístit populační expansi všech druhů, hypoteticky dnes žijících nejen ve viditelném vesmíru, ale i v celé inflační bublině.

Uvnitř inflačního horizontu by zkrátka pro nás pro všechny bylo místa dost. (Např. každý druh saprofitických baktérií lidského tlustého střeva by měl své planety, kde by nebyli ovšem žádní lidé, pouze pár umělých tlustých střev.)
(Muselo by jich být tolik, aby se v nich uživily 4 miliardy těch bakterií. Výsledek by byl ovšem stejný, i kdyby připadala jedna bakterie na jednu planetu, vydělíme-li $10^{10^{42}}$ 4 miliardami, dostaneme zase $10^{10^{42}}$.)

Závěrem bych chtěl poznamenat, že poloměr inflačního horizontu nám neříká nic jednoznačného o tom, jaké jsou celkové rozměry našeho vesmíru. Neříká nám ani, zda je náš vesmír uzavřený a tudíž konečný, nebo otevřený a nekonečně veliký. Také bych chtěl čtenářům doporučit, aby nebrali vážně v tisku (někdy i odborném astronomickém tisku) občas se vyskytující ztotožňování pojmu náš vesmír s pojmem "náš viditelný vesmír". (To druhé, to je ta koule o poloměru něco přes 10^{28} cm). Viditelný "vesmír" není vesmírem podobně jako údolí mezi dvěma vlnami, které v daném okamžiku vidí trosečník, není zeměkoulí.

Úloha pro čtenáře: Zobrazme viditelný vesmír (10^{28} cm čili 10.000 megaparseců) na mapě tak, aby měl průměr 1 cm. Jak velká musí být koule, aby měla v tomto měřítku rozměry skutečného viditelného vesmíru?
(Odpověď pozpátku: Ůcesrapagem uotáciřtaavd an tesed ilič ůrtemitnec uotseš uotásedap an tesed.)

Petr Brodský

[illegible] HODNOTA SCIENCE FICTION

Stále se opakující náměty science fiction, cestování prostorem a časem, nadlidské síly, nesmrtelnost, příběhy o robotech, inteligentních zvířatech, cizích bytostech a o monstrech mají společného jmenovatele: takové vyprávění jsou únikovou četbou v tom smyslu, že čtenáře propouštějí z vězení jeho ohraničeného bytí. Science fiction sdílí tyto hodnoty s jinými druhy beletrie, hlavně s historickými a dobrodružnými romány, a je obvykle psána v podobném romantickém duchu: hrdinové jsou hrdinští, získávají na úkor všech ostatních a všechno nakonec dobře dopadne.

To se týká dokonce i příběhů o monstrech a celosvětových katastrofách. Tyto příběhy umožňují čtenáři čelit bez úzkosti strachu a nepříjemným pocitům ze světa a z ostatních lidí. Tak například v knize Theodora Sturgeona It (To), nebo ve filmu Frankenstein lze pozorovat jev, který jsem jednou nazval čábelská nevinnost. Obluda je současně děsivá i nevinná; čtenář se může na jejích zločinech podílet bez provinění. Na konci příběhu je zničena a čtenář dostává rozpuštění. V katastrofických příbězích, například v díle Johna Christophera The Death of Grass (Smrt trávy), může čtenář přemítat s klidnou myslí o smrti většiny lidstva a sám sebe ztotožnit s přeživšími a s jejich snahou o vytvoření nového idylického světa. Opět se zde mluví o osvobození od nátlaku, v tomto případě od nátlaku odpovědnosti.

Čtenář science fiction ví, že jednoho dne zemře; může mít nadprůměrnou inteligenci, ale je si bolestivě vědom, že není žádný génius. Je upoután ke konkrétnímu (krátkému) úseku času a k určitému (ohraničenému) prostoru. Jeho síly jsou dané přírodou, vývojem, technikou, lidskými a fyzikálními zákony. Je omezen svými rozměry; nemůže vstoupit do světa hmyzu či daleko do kosmu. Science fiction překonává všechny tyto hranice a čtenář se může jedním skokem přenést přes vysoké budovy, vyřešit soubor rovnic rychleji než počítač, žít nekonečně dlouho, cestovat k nejvzdálenějším hvězdám, číst myšlenky jiných lidí, hypnotizovat, spáchat beztrestně jakýkoliv zločin.

Stojí za zmínku, že každý z uvedených námětů se objevuje v pohádkách a v ostatních dílech tradiční fantastiky, a téměř s jistotou se dá říct, že většinu čtenářů science fiction v dětství přitahovaly pohádky. Rozdíl je v tom, že čtenář pohádek ví, že nemohou být pravdivé. Avšak sveden moderními úspěchy vědy, může uvěřit, že příběhy science fiction se jednoho dne mohou splnit. Proto lze science fiction hájit -- a také je ohnivě obhajována jako "vážná" a "důležitá".

Na těchto tvrzeních je něco pravdy. Je dosti pravděpodobné, že bez dlouhého zkoumání problémů vesmírných cest, tak jak to dělala vědecko-fantastická literatura, by skutečný vesmírný program nevznikl tak rychle, jak vznikl. To však je následné zdůvodnění. Nepravděpodobnost, anebo nemožnost většiny děl science fiction nezmenšuje čtenářův požitek a jejich příležitostné úspěšné předpovědi pouze zmenšují čtenářův pocit méněcennosti.

Science fiction se od ostatních druhů exotické beletrie liší jedním dalším rysem: vzrušením ze zázraku. To je zakořeněný návyk většiny čtenářů science fiction. A je stejně neotřesitelný a téměř stejně silný jako sex, anebo prožitek víry. Pokud se týká zápletek mnoha románů science fiction, nezáleží na tom, zdali jsou umístěny do Francie 16. století nebo na smyšlenou planetu hvězdy Aldebaranu; jedny jsou prostě výjimečně napínavé a druhé napětí postrádají.

Naturalismus science fiction má čtenáři usnadnit vstup do světa fantazie. Tak například v povídkách Roberta A. Heinleina cestují lidé do Evropy raketovými čluny, ale stále ještě čtou Time a kouří Lucky Strikes; v díle L. Spraguea Campa Divide and Rule (Rozděl a panuj) byl svět vrácen dobyvačnou rasou klokanních cizinců do feudalismu, ale kuše hlavního hrdiny pochází z dílen firmy Remington. Bradburyho Marťanská kronika vypráví o pouštích Rudé planety -- posetých prázdnými lahvemi od coca-coly.

Pokud by realismus či naturalismus zacházel ještě dále, stal by se rušivým prvkem sci-fi, protože by znamenal ztrátu romantické iluze. Jeden fanoušek sci-fi mi v roce 1976 řekl, že

jsou určité romány, které čte znovu a znovu, několikrát za rok. Řekl mi, že důvod, proč tyto knihy čte a dává jim přednost před jinými, je ten, že jsou hrdinské, a lidem se nestane nic špatného. Je to uklidňující.

Žánr sci-fi je - paradoxně - ohraničen a dokonce poznamenán tím, že sám všechna omezení zrušil. Nemůže proniknout příliš hluboko do lidského nitra, aniž by uznal smrt a porážku. Nemůže se podrobně zabývat lidskými vztahy, neboť by to značně brzdilo spád příběhu. Ze stejného důvodu nemůže být psán příliš složitým slohem. Během posledního desetiletí se mnoho celkem schopných spisovatelů pokoušelo překonat tato omezení, nejpozoruhodněji Samuel R. Delany a Ursula K. Le Guinová. Avšak téměř všechny takové pokusy jsou poněkud neuspokojivé. Směs literárních a konvenčních prvků sci-fi je nevyvážená. Teoreticky není důvodu, proč by sci-fi román nemohl být stejně bohatý a působivý jako román Dostojevského; prakticky by to zvládl jen génius - a také to chtělo génia, aby byl napsán Zločin a trest. Sci-fi na svého Dostojevského stále čeká. Svého H. G. Wellse již má.

Když už čtenář jednou vstoupil do příjemného vysněného světa, jeho požitek je přímo úměrný délce vyprávění. Proto jsou (téměř bez výjimky) nejpopulárnějšími a nejúspěšnějšími spisovateli sci-fi ti, kteří vydali série povídek a románů spojených navzájem stejným prostředím: Asimov ("zakladatelská" série), E. E. Smith (řada "skřivánků" a "lidí ze zkumavek"), Blish (CITIES IN FLIGHT - Města na útěku), Herbert (romány o Duně), Bradbury (Marťanská kronika), Heinlein (THE PAST THOROUGH TOMORROW - Minulost v zítřku).

Hlavním úkolem sci-fi je umožnit čtenáři vstup do nějaké báječné části skutečného, anebo smyšleného světa, která je pro něj nedostupná v jeho vlastním životě. To platí i o takových bezútěšných dílech jako je Stroj času (THE TIME MACHINE), Konec civilizace (BRAVE NEW WORLD), WE (My) a 1984 (NIGHTEEN EIGHTY-FOUR). Zážitek z příslušnosti k těmto vymyšleným světům, ačkoliv jistě není pohodlný, je jistě očišťující.

Z toho všeho plyne, že problém tvorby sci-fi jako literatury je řešitelný. Spisovatelé sci-fi byli v minulosti znevýhodněni požadavky trhu, svými vlastními omezenými zkušenostmi a nedostatkem znalostí - a také malým ziskem, který je nutil k uspěchané práci. Všechny tyto okolnosti se změnily. Sci-fi přitahuje rafinovanější a schopnější spisovatele. Téměř všechna tabu padla. Spisovatelé jsou lépe placeni. Je pravděpodobné, že publikum sci-fi bude existovat tak dlouho, jako dlouho bude trvat tato civilizace. A tak se otevírá stále větší a větší prostor pro činnost trvalejší hodnoty: náš Dostojevskij se už možná narodil.

Z knihy The Visual Encyclopedia of Science Fiction

Překlad - lk -

HOST

VEDECKÁ FANTASTIKA V SLOVENSKÝCH VYDAVATEĽSTVÁCH

S-f literatúra je v edičných plánoch slovenských vydavateľstiev ovela zriedkavejším a vzácnejším hosťom, než u ich českých kolégov, takže aj slovenskí zberatelia tohoto žánru majú vo svojich knižniciach viac titulov v češtine, než domácich vydaní. Pokúsim sa na tomto mieste o zostavenie akéhosi rebríčka vydavateľstiev podľa počtu vydaní, podotýkam však, že je to rebríček veľmi neoficiálny a nejeden scifista by ho pravdepodobne mohol popravit'.

Prvenstvo patrí predovšetkým zásluhou množstva verneoviek (z nich však započítavam do prehľadu iba diela, patriace k vedeckej fantastike)vydavateľstvu MLADÉ LETÁ. Tu sa mi podarilo napočítať niečo vyše 70 titulov od vyše 40 autorov, medzi ktorými o nájdeme Abašeliho, Babulu, Bajlu, Doyla, Farcasana, Feketeovcov, Jefremova, Kazanceva, Lema, Rascha, Repku, Součka, Tolstého, Vášovú a ďalších. Zberateľsky je bezkonkurenčne na 1. mieste GRIÁDA od Kolpakova, dosť zháňané bývajú pri výmenách a na burzách taktiež PLANÉTA ALTI (Grenier), BOLO TO R. 41042 (Farcasan), zborník STALO SA ZAJTRA, TAJOMSTVO ASTEROIDOV (Bajla) a i.

V tesnom závese Mladých liet sa drží druhé mládežnícke nakladateľstvo SMENA, ktoré vydalo okolo 60 titulov od cca 50 autorov, z toho 27 titulov vyšlo v zošitovej edícii DR. Na dražbách a vo výmennej sieti nepochybne najúspešnejší je titul VO VESMÍRE NIEKTO VRAŽDÍ od Asimova a zošitové vydanie ZAJATÝ VESMÍR od Harrisona. Medzi vydanými autormi nachádzame o. i. Alťtova-Žuravlevovú, Beljajeva, Jeferemova, Rosochovatského, Slepynnina, Strugackých, Veženova a ďalších. Známymi sa stali i antológie z posledných dvoch rokov - 13 X SCI-FI a 10 X SCI-FI.

Tretie miesto v našom rebríčku patrí vydavateľstvu TATRAN, ktoré vydalo doposiaľ niečo vyše 30 s-f kníh od zhruba rovnakého počtu autorov. Medzi nimi sú napr. Ajtmatov, Asimov, Clarke, Crichton, Čapek, Fialkowski, Huxley, Hykisch, Kolupajev, Larionovová, Petecki, Rank, Souček, Strugackí, Vonnegut a i. Najzháňanjší je KONIEC VEČNOSTI od Asimova, potom azda SMRŤ ANDROMEDY (Crichton).

Pomerne tesne za Tatranom nasleduje SLOVENSKÝ SPISOVATEĽ, v ktorom vyšlo zhruba štvrťstovky fantastických a príbuzných príbehov. Medzi vydanými sú o. i. autori Abe, Bradbury, Čapek, Doolaard, Golding, Kellermann, Lem, Levin, Tallo. Hľadané bývajú najmä ZLATÉ JABLKÁ SLNKA (Bradbury), BOH MÚCH (Golding), tri strašidelné Hitchockove antológia, ako aj REVUE SL-7/81, ktorú tiež vydalo uvedené vydavateľstvo.

Približne na rovnakej úrovni sa ďalej držia vydavateľstvo OBZOR (úspešné sú najmä antológia PURPUROVÁ MÚMIA a Wellsova VOJNA SVETOV) a vydavateľstvo PRAVDA (vydaní o. i. Brunner, Bulyčov a Merle).

Ostatné slovenské vydavateľstva prispeli doslova troškou do mlyna. Uveďme napr. VÝCHODOSLOVENSKÉ NAKLADATEĽSTVO (Strugackí, Stas), OSVETA (Schwartz), SVKL (Barzman) a i. Pravda, je možné, že niektoré vydania sa vzhľadom na obmedzené možnosti prístupu k informáciam nepodarilo zistiť, autor týchto riadkov sa preto ospravedlňuje.

Z EDIČNÝCH PLÁNOV SLOVENSKÝCH VYDAVATEĽSTIEV

MLADÉ LETÁ	J. Fekete	CESTOVANIE V 7-MÍĽOVOM SKAFANDRI
	P. Stoličný	DVE ZÁHADY
	J. Verne	TAJOMSTVO NEVIDITEĽNA
	B. Petecki	X-1, NEUNÁŠAJ HVIEZDY!
	Antológia	VESMÍRNE HRY (kubánski autori)
	Antológia	STRATENÝ ROBOT (západní autori, o.i. Aldiss, Asimov, Clarke, Dick, Blish, Kuttner, Pohl, Silverberg, Vonnegut, Wyndham)
	Repko	TAJOMSTVÁ TROCH ČUDNÝCH
	Strugackí	PONDELOK ZAČÍNA V SOBOTU
	Rodari	BOL DVAKRÁT BARÓN LAMBERTO
	Antológia	MORE VŠETKÝCH RIEK (ZSSR)
SMENA	Antológia	PLANÉTA BÚROK (ZSSR) - zošit DR
	Antológia	ÚŽASNÁ KRAJINA (ČSR - výber z Kantorových antológií v MF)
	Antológia	13 x SCI-FI (ZSSR), 2. vyd.
	P. Dick	TEMNÝ OBRAZ
	A.-B.Strugackí	PIKNIK NA BRIEŽKU
	A.Bester	ZNIČENÝ MUŽ (cena Hugo 1953)
	R.Merle	MALEVIL

(pripravuje sa tiež antológia poviedok z Poľska, NDR, Maďarska, antológia poviedok slovenských autorov a výber poviedok I. Asimova)

L. Lőrincz — DIHÉ SAFARI - zošit DR

OBZOR — D.Bilenkin — VÝNIMKA Z PRAVIDLA

TATRAN — perspektívne pripravuje antológie českej a svetovej s-f poviedkovej tvorby, zatiaľ bez bližšieho čas. udania

PRAVDA

M.Batailles	VIANOČNÝ STROMČOK
K.Bulyčov	VRTIELKA ALICA
K. Frühauf	EXPERIMENT
R.F.Stratton	ČAS NETOPIEROV

Jozef Žarnay

SWORD AND SORCERY

(Meč a magie)

Příběhy, kterými se budeme zabývat, jsou zasazeny do světa, který neznáte, ale měli byste ho znát.

Historické zařazení těchto příběhů neodpovídá tomu, co o historii víte. Jestliže etnologie je podivná a zeměpis je trochu zvláštní - nenechte se tím rušit. Howard psal o jiné Zemi, než je ta naše - ta jeho je natřena mnohem pestřejšími barvami.

Je to svět, který nikdy neexistoval, ale který by existovat měl. Oslnivý, nepravděpodobný, romantický svět, kde většina mužů

je mužných a hrdinných, většina žen nebesky krásných a ochotných pomilovat se za arénou se silným a odvážným gladiátorem. Svět stvořený z neprostupných džunglí, divokých hor, nekonečných žhavých pouští a jiskřících oceánů, kde města září s barbarskou pýchou. Tam je možno konat hrdinské skutky a dobrodružství je součástí každodenního života. Je to svět po kraj naplněný příšernými obludami, zlověstnými mágy a válečníky s bojovně vysunutou čelistí. Tam kouzla skutečně fungují, bohové se zjevují, a to nejen v představách svých uctívačů.

Tak vypadá svět toho směru dobrodružné literatury, kterému se říká příběhy Meče a magie.

Touha po romantickém dobrodružství je člověku vlastní a můžeme ji sledovat až do dnů, kdy starý a slepý Homér zpíval eposy o hrdinech bez bázně a hany, o zajatých a unesených kráskách a ostrovech, ztracených v dalekém oceánu, kde vládly půvabné, ale zlé čarodějky.

Technicky řečeno, ti, kteří mají rádi tento druh literatury, považují za příběh typu Meč a magie každý příběh, zasazený do světa bez techniky, v němž kouzla skutečně existují a bohové jsou opravdoví, ve kterém hrdinný válečník svádí přímý boj se zlými, nadpřirozenými silami.

Skutečně tedy kořeny tohoto typu příběhů spadají do doby Homérovy. Je zřejmé, že bojovník - hrdina bojující proti zlým obludám - je literární vynález, který nacházíme v těch nejstarších psaných památkách, jako je epos o Gilgamešovi, anglosasky Beowulf, ve kterém Gétský princ bojuje s obrem - lidožroutem Grendelem, nebo germánští Nibelungové, v nichž Siegfried vítězí nad příšerným drakem Fafnirem. Tato skutečnost je neoddiskutovatelná.

Dnes však už nikdo nepíše epická díla v rozsahu celých knih. Proto nebylo a není mnoho případů, kdy tyto historické náměty a polozapomenuté příběhy někdo využil, spojil a zmodernizoval tak, aby získaly široký okruh čtenářů oddechové literatury.

V té největší míře to dokázal právě Robert E. Howard, který psal především pro tzv. Pulp-magaziny třicátých let. Howard se klonil ještě k dobrodružným spisovatelům staré školy, ctil slavnou tradici Talbota Mundyho, Harolda Lamba, E. R. Burroughse a dalších jim podobných.

Robert Edwin Howard (1906 - 1936) se narodil v Peasteru, v Texasu a většinu života prožil v městečku Cross Plains, které mělo asi 1 500 obyvatel a leží zhruba ve středu státu. Jako dítě byl stydlivý a náladový a brzo se stal zapáleným knihomolem a zároveň se začal věnovat řadě sportů, jako kulturistice, vzpírání, boxu a jízdě na koni. Byl nevyrovnaný, nestálý a často se u něj prudce měnily duševní nálady. Po ukončení vysoké školy vystřídal několik zaměstnání a absolvoval několik nedůležitých seminářů na místní škole. Pak se začal naplno věnovat psaní pro Pulp-magaziny. V roce 1930 si již celkem slušně vydělával psaním dobrodružných povídek, jako byly westerny, detektivní příběhy, sci-fi, boxerské historky a další.

Conan, který víceméně vznikl z jiného jeho hrdiny - krále Kulla - se poprvé objevil v roce 1932. Úspěch této postavy naprosto zastínil jeho další duchovní dítka, jako byl král Kull, Bran Mak Morn, Esau Cairn, Salomon Kane a další.

Naneštěstí byl Howard patologicky závislý na své matce, a když po krátké nemoci v roce 1936 zemřela, řešil tuto životní krizi sebevraždou (bylo mu třicet let).

Jak sám několikrát přiznal, toužil psát pirátské příběhy ze španělského pobřeží, dobrodružství z pralesů temné Afriky nebo tajemné historky z neznámého Tibetu. Protože se však chtěl také dostat mezi kmenové autory jednoho z nejpopulárnějších Pulp-magazinů Weird Tales, kam dodávali svá díla třeba H. P. Lovecraft nebo Clark Ashton, musel přizpůsobit svou přirozenou náklonnost k divokým dobrodružstvím tak, aby obsahovala požadovanou příměs magie, horroru a nadpřirozena.

Zdá se, že Howardovi se podařilo sjednotit všechny tenkrát používané triky a finesy do perfektně vyvážené vlastní směsi a

výsledkem byla nesmírně úspěšná řada historek s hlavním hrdinou Conanem - Cimmeřanem. Conan je obrovský válečník barbarského původu, který putuje dávným světem v jediné řadě rvaček, bojů a dobrodružství a postupně stoupá po společenském žebříčku. Nejprve zloděj, bandita a pirát, pak náčelník divokého kmene Zuagirů, námezdný žoldnéř a gladiátor, vojenský důstojník, generál Aquilonských vojsk a konečně král Aquilonie - nejbohatšího Hyborského království.

Dokonalost, s jakou Howard spojil nadpřirozené jevy, magii a legendární zaniklé civilizace s divokým dějem, v němž se dobrodružství střídají jako v barevném kaleidoskopu, byla důležitým momentem ve vzniku literatury typu Meč a magie.

Jak jsme řekli, první Conanova historie se objevila v časopise Weird Stories v prosinci r. 1932. Jmenovala se The Phoenix on the Sword (česky Meč s Fénixem) a stala se okamžitou senzací. Čtenáři ji přijali s bouřlivým nadšením a žádali další. Howard tedy šťastně usedl k psacímu stolu a obratem ruky stvořil svůj Hyborský svět a zaznamenal další úseky ze života jeho nejproslulejšího občana. V té době netušil, že osud mu dopřeje již jen čtyři roky života.

Čtenáři přijímali každý další Conanův příběh se stejným nadšením a ze všech stran pršely žádosti o další. Dnes, to je o padesát let později, ti samí čtenáři a někdy i jejich dospělé děti nebo dokonce vnuci stále žádají nová a nová Conanova dobrodružství.

Jen málokterý spisovatel lehčího žánru měl to štěstí a stvořil legendu. A. C. Doylovi se tento trik podařil se Sherlockem Holmesem a E. R. Burroughs to dokázal s Tarzanem z rodu Opů. Robert E. Howard to dokázal za čtyři roky. Stvořil živoucí legendu, která přežila nejen časopis, který ji přivedl na svět a nakladatelství, které tyto příběhy jako první vydalo ve ctihodných tvrdých vazbách, ale i svého duchovního otce.

Podobně jako tomu bylo se Sherlockem Holmesem a Tarzanem, nedal Conan po Howardově smrti spát dalším spisovatelům, kteří se s větším či menším úspěchem pokusili o další pokračování Conanova

eposu. Byli to především Lin Carter a L. Sprague de Camp, pak Bjorn Nyberg, Karl Edward Wagner, Andrew J. Offut, Robert Jordan a i tak světově proslulý spisovatel jako Poul Anderson. Jejich přičiněním už si můžeme přečíst asi dvakrát tolik Conanových dobrodružství, než kolik jich napsal Robert E. Howard a s trochou tolerance se nám budou líbit skoro jako ta původní.

Se světem R. E. Howarda a jeho hrdiny Conana - Hyborským světem - nás na začátek nejlépe seznámí Nemedijské kroniky.

- KTK -

Robert E. Howard

N E M E D I J S K É K R O N I K Y - výňatek první

O době, nazývané nemedijskými kronikáři předkataklyzmickým údobím, je s výjimkou konce této éry známo velice málo a ta malá hrstka údajů, která se v různých formách zachovala, je a pravděpodobně zůstane opředena legendami.

Něco málo víme až o době, kdy zanikly pradávné civilizace turianského kontinentu, v jejichž čele stály království Hamelia, Valusia, Verulia, Grondar, Thul a Commora.

Obyvatelé těchto království měli společný původ a hovořili stejným, nebo velmi podobným jazykem. Na zemi tehdy byly ještě

další civilizované národy, o kterých víme jen to, že i když byly na stejné kulturní úrovni s královstvími turianskými, byly to rasy nesrovnatelně staršího původu.

Barbary těch dob byli Pictové, kteří žili na ostrovech položených daleko v západním oceánu, Atlanťané, kteří sídlili na malé pevnině rozkládající se mezi pictskými ostrovy a turianským kontinentem a Lemuřané, kteří obývali řetěz velkých ostrovů na východní polokouli.

Na Zemi se prostíraly nesmírné oblasti naprosto neprozkoumaných a neznámých krajů. Civilizovaná království, jakkoliv velká, zabírala velmi malou část naší planety.

Valusia byla nejzápadnější země turianského kontinentu, Grondar zemí nejvýchodnější. Ještě dále na východ od království grondarského, jehož kultura ještě nebyla tak vyspělá jako kultury ostatních království, se rozkládala neplodná, divoká a nekonečná poušť. V méně vyprahlých částech a řídkých oázách této pustiny, v džunglích a v horách žily roztroušeny kmeny, někdy jen skupiny primitivních divochů. Někde daleko na východním pobřeží kontinentu existovala prý záhadná civilizace, naprosto odlišná od civilizace turianské. Podle zlomkovitých údajů byla mnohem staršího původu a s jejími zástupci přicházeli do styku čas od času Lemuřané. Říkalo se, že tato civilizace pochází pouze ztušeného a jinak naprosto neznámého kontinentu ležícího snad východně od lemurských ostrovů.

Tou dobou se již civilizace turianského kontinentu začala pomalu rozpadat. Pohraniční spory, územní požadavky, drobné šarvátky, místní války a zákeřné útoky, to vše způsobilo zánik původní jednoty. Armády vyspělých království byly stále větší a jejich základy tvořily žoldnéři verbovaní především mezi barbarskými národy. Pictové, Atlanťané a Lemuřané postupně získávali vyšší postavení důstojníků, ale i hodnosti generálů, funkce státníků, někteří z nich dokonce dosedli na královské trůny.

O třenicích mezi královstvími, o válkách mezi krásnou Valusií a pyšnou Commorií, stejně tak jako o zoufalém náporu Atlanťanů,

kteří, když jejich mateřská pevnina nestačila všechny uživit, zaútočili na pobřeží kontinentu a po úspěšné invazi založili na místě zaniklého Pobřežního království království vlastní, koluje mnoho pověstí, mýtů a legend. Ale závoj tajemství, který halí historické pravdy, se již nikdy nepodaří odhalit.

Nesmírná katastrofa pak otřásla světem. Atlantidu a Lemurii pohltily nesmírné vody oceánů, zatímco Pictské ostrovy byly posunem zemské kůry vyzdviženy vzhůru, aby vytvořily vrcholky pohoří nově vzniklého kontinentu. Obrovské plochy původního turianského kontinentu zmizely ve vlnách nebo se propadly a jejich zbytky vytvořily ostrovy v nově vzniklých vnitrozemských jezerech a mořích. Po celém povrchu Země otevřely sopky své pekelné jícny a obrovská zemětřesení otřásala samou podstatou světa. Z pyšných měst i celých království zbyly dýmající ssutiny, zaplavené buď vodou oceánů nebo žhavou lávou tryskající z hlubin země. Zmizely celé národy.

Barbarské národy přežily poněkud lépe než civilizované. Původní obyvatelé pictských ostrovů zmizeli beze zbytku. Zato velká pictská kolonie, existující již delší dobu v horách tvořících jižní hranice Valusie, která měla sloužit jako nárazník při eventuální invazi na pictské ostrovy, zůstala nedotčena. Také Atlanťané žijící na hlavní pevnině unikli záhubě. Navíc právě jejich populace byla posílena tisíci uprchlíků, kteří se na lodích včas zachránili z potápějící se Atlantidy. Mnoho Lemuřanů dosáhlo také východního pobřeží turianského kontinentu, který byl katastrofou zasažen poměrně lehce. Tam byli ovšem ihned zotročeni pradávnou rasou, která zde byla domovem a jejich historie po tisíce dalších let je historií kruté a bezmocné poroby.

V západní části kontinentu umožnily změněné podnební podmínky vznik nevídaných a podivných forem květeny a zvířeny. Neproniknutelné džungle pokryly pláně dříve zarostlé sporými formami rostlinstva. Velké řeky, vytrysklé v horských masivech, si postupně prorazily cestu k moři a jezera pokryla zříceniny měst, dříve zářících v úrodných údolích. Do té části kontinentu, kde teď žili Atlanťané se ze zaplavených oblastí stáhly miriády podivných zvířat, opic a opolidí, o kterých do té doby nikdo neslyšel. Atlanťa-

né tak byli vehnáni do nepřetržitého boje o přežití. Přesto se jim podařilo zachovat si alespoň zbytky své původní, i když nedokonalé kultury. Protože přišli o kovy a kovové rudy, které se v jejich okolí nevyskytovaly, vrátili se zpět ke kameni. Dosáhli v oboru opracování kamene vysokou řemeslnou i uměleckou úroveň (jaká ironie) svých předků. V té době jejich národ, zápasící o život, přišel poprvé do styku s mocným národem Pictů. Pictové se také z nutnosti vrátili ke kultuře kamene, ale oproti Atlaňanům zaznamenali mnohem rychlejší vzrůst populace a v této souvislosti i rychlejší rozrůst válečného umění. Pictové oproti Atlaňanům neměli žádné umělecké sklony, naopak, jejich civilizace byla hrubší, účelnější a tedy i praktičtější a životaschopnější. Pictové byli proto k přežití mnohem lépe vybaveni. Nezůstaly po nich sice umělecká díla v kameni, ani obrazy malované na slonovině jako v nálezech z atlantských měst, ale zato v místech, kde sídlili, byly odkryty dokonale vypracované a účinné zbraně všeho druhu a v neobyčejném množství.

Tyto dva národy se srazily a Atlaňané, kteří byli v menšině, podlehli a klesli na úroveň divochů. Výsledkem těchto krvavých, mnohaletých válek však bylo i to, že nejen Atlaňané, ale i Pictové postupně zaostali ve svém vývoji.

Během pěti set let po velké katastrofě barbarská království přestala existovat. Na jejich místě zbyl jediný národ - národ Pictů, který vede stálé války s druhým divošským kmenem - bývalým národem Atlaňanů. Pictové měli výhodu jednoty a převahy, zatímco Atlaňané tvořili společenství volně vázaných skupin. Tak vypadal Západ těch dnů.

Na vzdáleném Východě, odříznutém od ostatního světa novým, nesmírně vysokým pohořím a řetězem nově vzniklých velkých jezer, živoří Lemuřané jako otroci krutých pánů. Daleký Jih je stále zahalen tajemstvím. Jih nebyl katastrofou zasažen a osud této části nového kontinentu zatím nelze určit. Z civilizovaných ras turianského kontinentu živoří v nízkých jihovýchodních horách zbytek nevalusijského národa - Zhemrové. Po kontinentě se tu a tam potulují skupiny divokých opolidí, kteří naprosto nezúčastněně pozorují

vzestupy i pády velkých civilizací. Zato daleko na Severu se začíná pomalu vyvíjet nová lidská rasa.

V době kataklyzmatu se skupina divochů, kteří stáli vývojově jen o něco výše než neandrtálci, zachránila útěkem na Sever. Tito pololidé na svém útěku zjistili, že severské kraje jsou obydleny pouze zvláštním druhem divokých sněžných opic, mohutných zvířat, porostlých bílou srstí, které byly původními a jedinými obyvateli této části kontinentu. Sváděli s nimi boje na život a na smrt a během času je vytlačili až za polární kruh, kde podle jejich dohadů tyto opice vymřely beze zbytku. Jak se ukázalo mnohem později, nebylo to tak docela pravda. V dobytém území se vítězové postupně a celkem úspěšně aklimatizovali.

Krátce potom, kdy krvavé a vleklé pictsko-atlantské války zničily to, co mohlo být počátkem nové kultury, změnila znovu tvář původního turianského kontinentu další, mnohem menší katastrofa. Místo skupin velkých jezer se v této oblasti rozlilo jednolité vnitrozemské moře, které ještě více oddělilo západ od východu. Průvodní zemětřesení, záplavy a sopečná činnost dokončily zkázu barbarských kmenů, která započala jejich válkami.

O tisíc let později, po této menší katastrofě, se nám západní část kontinentu jeví jako divoká směs džunglí, jezer a prudkých řek. V horách severozápadu pokrytých pralesy živoří potulné tlupy opolidí, kteří nemají mluvenou řeč, neznají oheň a používají těch nejprimitivnějších nástrojů. Jsou to potomci Atlanťanů, kteří se vrátili do hlubin téměř zvířecího primitivismu, ze kterého se jejich předci tak pracně vymanili před tisíci a tisíci lety. Na jihozápadě vidíme kmeny jeskynních lidí s primitivním jazykem, jejichž jediným pojítkem s minulostí je slovo Pict, které má v jejich útržkovitém jazyce všeobecný význam pro slovo člověk (ten, který chodí vzpřímeně). Ani primitivní Pictové, ani opolidé - Atlanťané neudržují styk s žádnou z ostatních skupin žijících tvorů.

Zatím daleko na Východě Lemuřané, kteří již nemohli snášet kruté otroctví, povstali a svrhli své pány. Zůstali žít, oni

barbaři, na troskách vyspělé a pro ně celkem cizí kultury. Ti z jejich pánů, kteří přežili a kterým se podařilo uprchnout před hněvem zdivočelých otroků, prchli na Západ. Tam narazili na podivnou, starou civilizaci, o které jsme již mluvili a tuto civilizaci po tvrdých bojích přemohli a pohltili. Nově vzniklá kultura byla směsí obou předchozích. Tak vzniklo nové království - Stygia. Z původních obyvatel zbyla jen malá hrstka a když vymřeli, byli uctíváni dokonce jako božstvo.

Malé skupiny divochů po celém kontinentě začaly vykazovat určitý vývojový pokrok. Byly ovšem rozptýleny po velikém území a nebylo mezi nimi jakékoliv spojení. Zato na severu vyrůstá skutečný nový národ. Tato veliká skupina si říká Hybořané. Jejich prvním bohem je Bori, jeden z nejstarších válečných náčelníků, jehož jméno dochovaly staré legendy. Byl dokonce starší, než král, který je vedl na Sever v době velké katastrofy. Jména i události si Hybořané zachovali ve starých bájích a písních předávaných ústním podáním.

Hybořané se rozptýlili a postupně osídlili téměř celý Sever. Pak začali s přibývající populací pomalu pronikat zpět na Jih. Do cesty se jim nepostavil nikdo a mezi jednotlivými skupinami národa docházelo pouze k drobným šarvátkám. Během 1 500 let se tito obyvatelé Severu vyvinuli v rasu štíhlých, tmavovlasých a šedookých lidí, divokých a bojovných. Jejich kultura má už určitou úroveň, jejich umění i poezie však vychází především z přírodních motivů. Živí se převážně lovem, ale jižní kmeny již pěstují dobytek a zemědělské plodiny, i když v omezeném množství. Od ostatního světa jsou stále ještě odloučeni. Jedinou mimořádnou událostí je návrat potulného lovce, který se vrátil z dalekého severu. Přinesl zprávu, že dálný sever, o kterém se domnívali, že je zcela bez života, je obydlen kmenem divokých opolidí. Lovec přísahal, že podle všeho, co viděl, opolidé pocházejí z bílých opic, které, jak se praví v pověstech, vytlačili předkové Hybořanů za polární kruh. Naléhá na své soukmenovce, aby vyslali válečnou výpravu, která by prozkoumala tato podivná stvoření, která se bezpochyby vyvíjejí ve skutečné lidské bytosti. Většina soukmenovců se mu však vysmála.

Nakonec skutečně sebral skupinu mladých a horkokrevných bojovníků, kteří se pod jeho vedením vydali na sever. Nikdo z nich se již nevrátil.

Hybořanské kmeny se však posouvaly stále dále a dále na jih. Čím jich bylo více, tím se stávaly výbojnějšími. Následovala epocha objevů a dobývání. Historie tehdejšího světa se skládá z historií kmenových bojů, bojů o nová loviště a přesunů celých velkých hybořanských skupin. To vše tvoří pestré a chaotické panorama.

Podívejme se na svět o dalších 500 let později. Národ tmavovlasých Hybořanů se posunul ještě dále na jih, ale zároveň i na západ. Při svém přesunu pohltili mnoho nevyhraněných národnostních skupin a kmenů, které v těchto oblastech žily. Navíc skupiny uprchlíků, které Hybořané tlačili před sebou, se promísily a celá tato směsice nově vzniklých míšenců byla hnána stále dál na jih jako smetí hnané větrem.

Hybořané zatím nenarazili na žádný, tím méně vážný odpor. Bylo to způsobeno především tím, že jejich územní požadavky se vybíjely v oblastech, které neobývaly větší inteligentní celky. Na jihovýchodě žijí potomci kmene Shemri, kteří se spojili nebo pohltili mnoho menších kmenů této oblasti. Tento impuls způsobil, že začali alespoň v náznacích obnovovat a budovat novou kulturu. Na západě začali Atlanťané také pomalu postupovat po žebříčku vývoje. Začali nový životní cyklus. Oni, kteří byli výkvětem lidstva, kteří byli po velké katastrofě sraženi zpět téměř na úroveň zvířat, začali pomalu, bez pomoci a znalostí svých dávných předků, budovat novou kulturu. Na jih od jejich území, pohrdajíc zákony přírody a vývoje, žijí na stále stejné vývojové úrovni Pictové. Dále na jih dřímá záhadná Stygia. Na východních hranicích Stygie se potulují kmeny divokých nomádů, kteří si říkají Synové Shemu.

Blízko pictského území, v širokém údolí Zinggu, žije bezejmenná primitivní společnost, pravděpodobně příbuzná Shemitům, která svou, zatím nedokonalou existenci, založila na prvotním systému zemědělství. Hybořané zatím udělali další významný krok

ve svém vývoji. Jeden z kmenů tohoto národa znovu objevil význam kamene ve stavebnictví. Tak vzniklo první z Hyborských království. První uzavřený celek, chráněný hrubými kamennými valy a pevnostmi, barbarská Hyperborea. Hybořané brzo opouštějí své stany z koňských kůží a stěhují se do kamenných budov, hrubě, ale pevně stavěných. Takto chráněni, upevňují svou pozici na tváři tehdejšího světa. Jen málo národů na Zemi se může pochlubit tak překotným vývojem jako drsní a divocí Hybořané, kteří náhodou odhalili tajemství hrubé kamenné architektury a překlenuli tak tisíce let vývoje mezi kočovníky a středověkými staviteli. Vznik Hyperborey zároveň ovlivnil i osudy mnoha ostatních kmenů. Tyto kmeny, ať již poražené ve válkách nebo ty, které se rozpínavým Hybořanům odmítly podrobit, prchají z jejich dosahu. Na svém útěku se rozptýlily do všech koutů světa. V té době část Hybořanů, stále ještě žijící na Severu, začíná čím dál tím častěji přicházet do konfliktů s mohutnými, světlovlasými lidmi, kteří žijí v jakési prvobytně pospolné lovecké společnosti.

Jak již bylo řečeno, zbytky vládnoucí rasy, které uprchly po vzpouře Lemuřanů, založily království Stygie. V době hyborské expanse byla Stygia rozdělena do dvou částí. Jižní část zůstávala Stygií, severní část byla nazývána Acheronem. Jeho hlavním městem byl Python. Acheron se rozkládal severozápadně od Stygie. Zhruba 500 let po jeho založení dosáhli jeho hranic první Hybořané. Byli to tuláci a dobrodruzi. Téměř 2 000 let se Acheron bránil útočícím Hybořanům. Nakonec barbaři smetli Acheron a vymazali jej z map. Tento nápor se podařilo zastavit až dobře a tvrdě vycvičeným vojskům sesterského království - Stygie.

Další tisíciletí je historií prudkého vzestupu Hybořanů, jejichž válečnické kmeny ovládly západní svět. Začínají se již přesněji rýsovat dříve jen v obrysech naznačená království. Kmeny Hybořanů pobily mnoho Pictů a postupně je vytlačily do pustých krajů Západu. Na severozápadě, potomci Atlanťanů, kteří se pracně šplhají po žebříčku civilizace, zatím nepotkali pokořitele. Na dalekém východě si Lemuřané budují svou podivnou polocivilizaci. Na jihu založili Hybořané království Koth. Dále vzniká jakési spole-

čenství na hranicích pasteveckých oblastí, které si začíná říkat Země shemské. Jejich obyvatelé, přicházející do styku s Hybořany i s obyvateli Stygie (pohraniční války utichly) se začínají vymaňovat ze stínu divošství. Světlovlasí divoši ze Severu nabyli na síle a počtu, takže zatlačili severní Hybořany dále na jih. Postupně dokonce dobyli prastaré království Hyperboreu, ale z nepochopitelných důvodů jí ponechali původní jméno. Jihovýchodně od Hyperborey vzniklo království Zhemřanů, které se jmenuje Zamora. Na jihozápadě dobyl kmen Pictů úrodné údolí Zingg a podrobil si původní zemědělské kmeny usazené v těchto místech. Obě složky se smíchaly a podrobily si ještě v dalších výbojích poměrně velkou skupinu potulných (kočovných) Hybořanů. Tak vzniklo smíšené království Zingara.

O pět set let později jsou království tohoto kontinentu zcela přesně ohraničena. Jsou to hlavně hyborská království, ke kterým patří především Aquilonie, Nemedie, Brythunie, Hyperborea, Koth, Ophir, Argos, Corynthie a Hraniční království, které vládne na severozápadě. Zamora leží na východ a Zingara na jihozápad od hyborských království. Jejich obyvatelé jsou tmavé pleti a cizokrajných způsobů, ale tím končí veškerá podobnost. Daleko na jihu dřímá zasněná Stygie, nedotčená boji ani vnitřními změnami. Pouze obyvatelé Shemu se vymanili z její nadvlády, naneštěstí jen proto, aby upadli do područí království Kothu. Původní vládci Shemu byli zahnáni až daleko za obrovskou řeku Styx, které se také říkalo Nill nebo Nillus. Tato řeka se na své cestě z dalekých jižních krajů točí v pravém úhlu právě na území Stygie na západ a tvoří tak přirozenou hranici mezi Stygií a Shemem. Styx končí svou pouť ve velikém západním oceánu. Na sever od Aquilonie, která je nejzápadnějším Hyborským královstvím, leží Cimmeria. Její obyvatelé jsou divocí bojovníci, nepokoření a nezkrotní, kteří ovšem pod vlivem sousedních civilizovanějších království postupují poměrně rychle ve vývoji. Cimmeřané jsou potomky Atlanťanů a jejich civilizace je již mnojem pokročilejší než civilizace pictská. Pictové žijí svůj primitivní život na západ od hranic Aquilonie téměř beze změny.

Za dalších 500 let již vládnou Hybořané silnou a bohatou kulturou, která pozdvihuje ze stínu barbarství každý kmen, se kterým přijde do styku. Nejmocnějším královstvím hyborským je Aquilonia, ale všechny ostatní se jí, co do síly a krásy, přibližují. Hybořané jsou nyní smícháni z mnoha ras. Snad nejblíže původní populaci jsou Gundermeni z Gunderlandu, což je severní provincie Aquilonie. Naštěstí se smíšení jednotlivých kmenů projevilo jako geneticky výhodné a výsledná rasa nebyla zeslabena převzetím všech špatných vlastností, jak to často v těchto případech bývá, spíše naopak.

Hybořané převyšují, a to nejen v úrovni kulturní, ale celkově, zcela suverénně všechny okolní národy, i když co do počtu nestačí na obrovské kmeny divochů z plání, jejichž populace je obrovská.

Na severu světlovlasí a modrooocí potomci severských divochů vytlačili zbytek Hybořanů ze zemí sněhu. Výjimkou je pouze stará Hyperborea, která odolala jejich náporu. Země světlovlasých národů se nazývá Nordheim a dělí se do dvou bratrských království - rudovlasí Vaniřané obývají Vanaheim a žlutovlasí Aesiřané Asgard.

Jak víme, Lemuřané vstupují do historie pod jménem Hyrkaniané. Po staletí se probíjeli směrem na Západ a v době, o které mluvíme, jejich populace osídlila jižní okraj velkého vnitrozemského moře - moře vilajetského. Na jeho jihozápadním pobřeží zakládají Hyrkaniané království Turan. Mezi vilajetským mořem a východními hranicemi Hyborských království leží nesmírné prostory stepí a daleko na severu a jihu pouště. Kmeny, které nejsou s Hybořany příbuzné, žijí převážně jako pastevci a drží se směrem na sever. Na východě sídlí Semité, stále ještě téměř čistá rasa, pouze s malou příměsí hyborské krve. Ke konci tohoto údobí se některé z hyrkanianských kmenů tlačí na západ, kolem nejsevernějšího cípu vilajetského moře a tady dochází k prudkým šarvátkám mezi nimi a předními hlídkami Hyperbořanů.

Podívejme se alespoň letmo na populaci té doby. Převládající Hybořané už nejsou všichni hnědovlasí a šedoocí. Dávno se promíchali s ostatními rasami. Například na obyvatelích Kothu je zřetelně vidět silný vliv Shemitů, dokonce i Stygičanů. Stejně tak je tento vliv možno pozorovat (i když v mnohem menší míře) na obyvatelích Argosu. Tam však spíše převládá vliv Zingařanů (proti Shemitům). Východní Brythunové se smíchali s tmavými Zamořany a jižní Aquiloňané s hnědými Zingařany. Černovlasí a hnědoocí obyvatelé převládají v Poitainu, který je nejjižnější aquilonskou provincií. V pradávném hyperborejském království, jehož obyvatelé jsou čistší krve než všechny ostatní národy, mají v žilách množství cizí krve, kterou přinesly do národa všechny zajaté ženy, ať už Hyrkaniánky, Aesiřanky nebo Zamořanky. Jen Aquilonská provincie Gunderland, kde je otroctví zakázáno, se může chlubit téměř čistou, původní hybořanskou krví. Zato většina barbarských kmenů si uchovala rasu téměř čistou. Cimmeřané jsou vysocí, mohutně stavění, tmavovlasí a šedo- nebo modroocí. Obyvatelé obou království nordheimských jsou tělesně podobní Cimmeřanům, ale mají světlejší pleť a světlé nebo ryšavé vlasy. Pictové zůstávají po staletí beze změn. Menší, dobře rostlí, svalnatí, tmavoocí a černovlasí, pleť bronzovou. Hyrkaňané jsou tmaví, převážně vysocí a štíhlí, i když se mezi nimi stále častěji objevují menší a šikmoocí jedinci, jako výsledek smíšených sňatků s potomky podivné rasy, kterou Hyrkaňané podrobili v pohořích, která leží východně od moře Vilajetu. Shemité jsou středních postav. Někdy ovšem po smíšení se Stygičany dorůstají přímo obrovských rozměrů. Mají ostře řezané profily, tmavou pleť a modročerné vlasy. Stygičané jsou štíhlí, dobře stavěni, s čistými rysy - alespoň příslušníci jejich vládnoucí třídy, kteří důsledně dbají na dodržování třídních sňatků. Nižší třídy Stygičanů jsou složeny z nejrůznějších typů, jejich krev je směsí krve negroidní, stygické, shemitské a dokonce i hybořanské. Na jih od Stygie se rozkládají nesmírně rozlehlá království Amazonia, Kush, Atlaian a smíšené království Zimbabwe.

Mezi Aquilonií a pictskou divočinou leží bossonianské pohraničí, osídlené potomky prapůvodní civilizace, sídlící v těchto

místech již v době prvních hybořanských výpadů na jih. Bossoniané se smíchali s Hybořany, ale nikdy nepřevzali hyborskou kulturu a byli proto postupně Hybořany vytlačeni na okraj tehdejšího civilizovaného světa. Bossoniané jsou střední výšky, průměrného růstu, mají hnědé nebo šedé oči a podlouhlé lebky. Žijí převážně zemědělským způsobem v poměrně velkých opevněných vesnicích, obklopených obdělanými lány polí. Zeměpisně patří jako hraniční provincie ke království Aquilonskému. Toto pohraničí se táhne od Hraničního království, ležícího na severu až ke království zingarskému na jihozápadě a tvoří tak opevněnou baštu Aquilonie, sloužící k obraně proti Pictům a Cimmeřanům. Bossoniané jsou neústupní, úporní bojovníci, jejichž systém obrany byl tisíckrát zdokonalen v průběhu krvavých válek s barbarskými kmeny, jak na severu, tak na západě a je nemožno jejich odpor zlomit přímým útokem.

Tak zhruba vypadal Conanův svět.

x x x x

Největším hrdinou Hyborského věku však nebyl Hybořan, ale barbar, Conan, přezdívaný Cimmeřan, s jehož jménem jsou spjaty nespočetné legendy. Z těch pradávných časů nebo dokonce z doby dávné Atlantidy, se dochovalo velmi málo záznamů. U většiny z nich již nelze rozlišit, nakolik jsou kronikou a nakolik bájeslovím dávno zmizelých civilizací. Jedna z těchto pradávných psaných památek - Nemedijské kroniky - nebo spíš jejich dochované části, nám dávají alespoň hrubý obraz toho, co kronikáři nazvali dobou Conanova vzestupu. Část věnovaná Conanovi začíná takto:

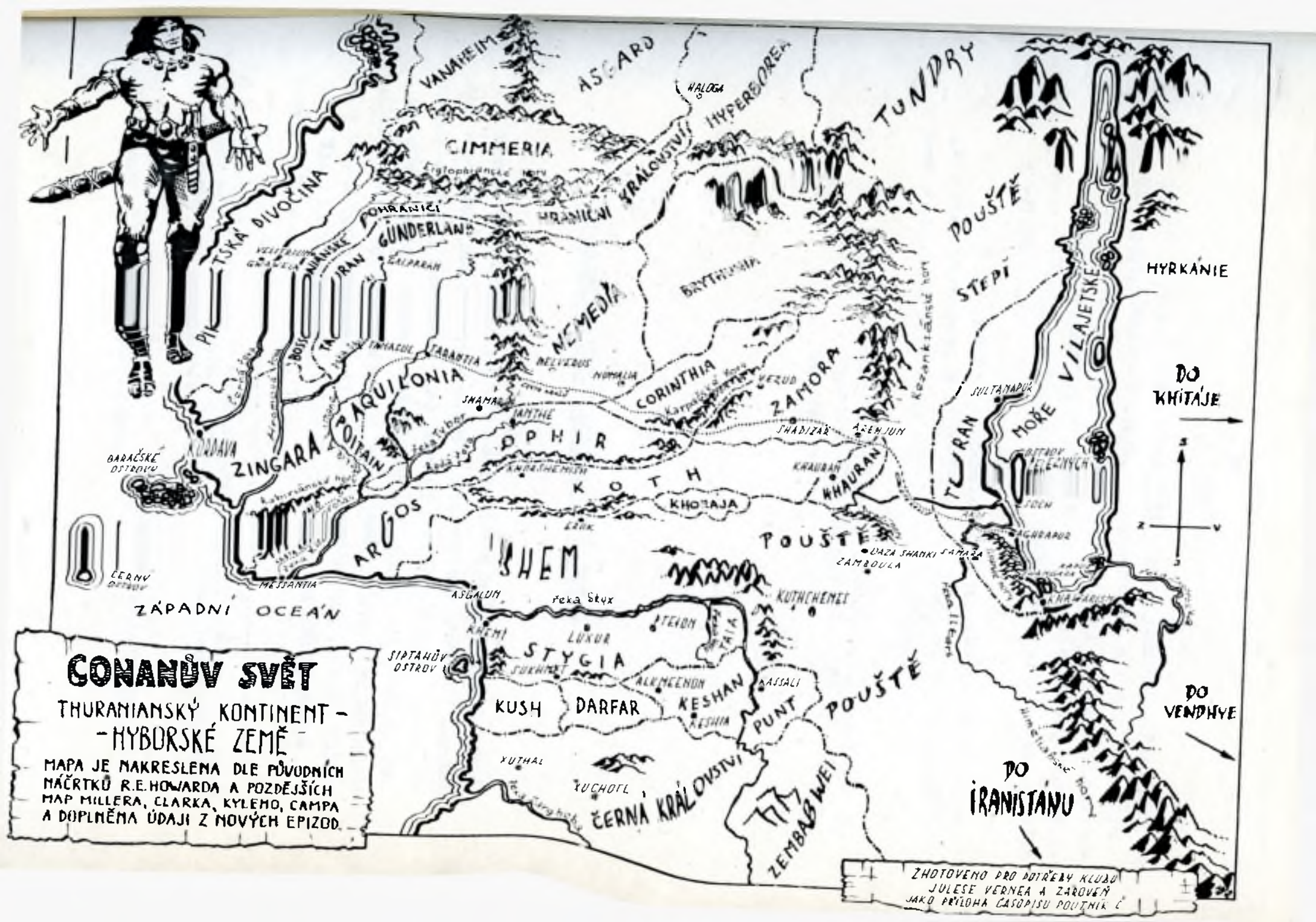
"Věz, ó princi, že o čase, který uplynul mezi rokem, kdy oceány pohltily krásnou Atlantis spolu s ostatními skvostnými městy a zeměmi a mezi lety, v nichž synové Aryasovi počali svůj vzestup, se nikomu ani nesnilo.

Tenkrát zářící království zdobila tvář zemskou jako hvězdy zdobí tvář noční oblohy. Ta království byla tato: Nemedia, Ophir, Brythunia, Hyperborea, Zamora, proslulá krásou svých tmavovlasých žen a plná tajemstvím opředených věží, Zingara se svým kódem rytířství, Koth, hraničící s pastvinami Shemu, Stygia s hrobkami, v nichž panoval věčný stín a chlad a konečně Hyrkania, jejíž jezdci se odívali v ocel, zlato a hedvábí.

Nejpyšnější ze všech, zářící jako měsíc mezi hvězdami, bylo království Aquilonské, vládnoucí suverénně zasněnému Západu. Sem přišel Conan, zvaný Cimmeřan, černovlasý a zachmuřený, s mečem v pěsti, zloděj, pobuda a rváč, který choval v srdci velké smutky, sny a radosti, aby srazil zářící trůny světa pod podrážky svých zaprášených sandálů..."

V jeho žilách kolovala krev pradávných Atlanťanů, jejichž zemi pohltily oceány před osmi tisíci lety. Narodil se jako člen kmene, který žil v severozápadní části Cimmerie. Jeho děd byl příslušníkem jižní skupiny, ale propadl krevní mstě a aby zachránil rodinu, musel uprchnout. Po dlouhém bloudění našel nový domov na severu. Conan se narodil uprostřed bitevní vřavy ve chvíli, kdy jejich vesnici přepadli loupeživí Vaniřané a boj zuřil v úzkých uličkách. Jeden z prvních zvuků, které tedy novorozený Conan slyšel, bylo zvonění mečů a válečný křik. Není známo, kdy se Conan poprvé setkal s vyspělou civilizací Hybořanů, víme však, že sedával mezi bojovníky kolem poradního ohně již v době, kdy viděl teprve patnáct zim. V tom roce zanechali Cimmeřané kmenových půtek a spojili se, aby čelili útoku Gundermenů, kteří překročili hranice, postavili na území Cimmerie předsunuté, opevněné hradiště Venárium a začali kolonizovat jižní pohraničí. Conan byl jedním z vyjících, pachem krve napůl šílených divochů, kteří na Venárium zaútočili ze severních kopců. S mečem v jedné a s pochodní v druhé ruce dobyli a do základů vypálili hradiště, z jehož posádky se zachránilo jen několik vojáků, kteří byli na hlídkách na Aquilonské straně a ve chvíli útoku nestáli Cimmeřanům v cestě.

Když pomáhal drancovat Venárium, bylo Conanovi pouhých šestnáct let. Fyzicky byl ještě ve vývoji, ale už měl vzrůst a váhu


VANAHEIM
ASGARD
HALOGA
HYPERBOREA
TUNDRY
CIMMERIA
POUŠTĚ
STEPI
HYRKÁNIE
VILAJETSKÉ
MOŘE
TSKÁ DIVOČINA
POHRANIČÍ
GUNDERLAND
ZALPARAN
BRYTHUNIA
NEMEDIA
TARANTIA
CORINTHIA
ZAMORA
SHADIZAR
AKHEMJUN
KOTH
KHOTAJA
KHAURAN
TURAN
SULTANAPUR
DO KHITAJE
OPHIR
SHAMA
ZINGARA
AQUILONIA
POITAIN
KORDAVA
BARAČSKÉ OSTROVY
ARGOS
SHEM
ZAMBOULA
OAZA SHANKI
SAHARA
MESSANTIA
ASGALUM
Řeka Styx
KUTHCHEMEI
ZÁPADNÍ OCEÁN
ČERNÝ OSTROV
STYGIA
LUXUR
SIPTAHŮV OSTROV
KUSH
DARFAR
KESHAN
PUNT
POUŠTĚ
ČERNÁ KRÁLOVSTVÍ
ZEMBABWEI
XUTHAL
XUCHOTL
DO VENDHYE
DO IRANISTÁNU
CONANŮV SVĚT
THURANIANSKÝ KONTINENT -
- HYBORSKÉ ZEMĚ -
MAPA JE NAKRESLENA DLE PŮVODNÍCH NÁČRTKŮ R.E.HOWARDA A POZDĚJŠÍCH MAP MILLERA, CLARKA, KYLEMO, CAMPA A DOPLNĚNA ÚDAJI Z NOVÝCH EPIZOD
ZHOTOVENO PRO POTŘEBY KLUBU JULESE VERNEA A ZÁROVEŇ JAKO PŘÍLOHA ČASOPISU POUTNÍK č

dospělého bojovníka. Byl ostražitý a opatrný jak jen může být ten, kdo se pohybuje stále v lesích, mezi nepřáteli a divokou zvěří. Měl vlčí vytrvalost a nezdolnost rozeného horala a nesmírnou sílu, kterou spolu s mohutnou postavou zdědil po svém otci kováři. Navíc se v častých bojích naučil výtečně zacházet s nožem, mečem i válečnou sekerou.

Až sem jsou zprávy o Conanově životě útržkovité a můžeme je rekonstruovat jen s velkými obtížemi. Jeho další osudy můžeme sledovat díky uchovaným zápisům poněkud přesněji.

Robert E. Howard: The Hyborian Age-Part I.
Poprvé ve The Phantograph 1936
Překlad KTK

OD NEMEDIJSKÝCH KRONIK K BOHU V MÍSE

Nejeden autor se pokoušel sestavit z kusých zmínek, obsažených v povídkách REH nebo dalších spisovatelů přesnější Conanův životopis. Několik těchto děl vyšlo i knižně. Protože se mi zatím, bohužel, nepodařilo získat ani jedno, pokusil jsem se na základě podobného systému a s pomocí jednotlivých povídek sestavit v hrubých rysech události, které předcházely povídce Bůh v míse (The God in the Bowl), která je více než pravděpodobně +) sedmým příběhem celého cyklu ++).

+) Pravděpodobně proto, že v mnoha případech, vezmeme-li v potaz všechny publikované povídky cyklu, je časové řazení jednotlivých příběhů velmi obtížné.

++) Tím je míněn cyklus Conanových příběhů jako takových, nikoliv pouze příběhů napsaných REH.

Každý, kdo se zúčastnil bitvy o Venárium a jeho vyhlazení, vstoupil v očích Cimmeřanů mezi hrdiny. Conan, jak uvádějí Nemedijské kroniky, byl jedním z nich. Není tedy divu, že i když mu bylo málo přes šestnáct let, byl vítanou posilou každé válečnické společnosti. Neklidný duch a horká krev jej nakonec přivedli mezi světlovlasé Aesiřany. Jejich tlupa vedená Jaarlem Njalem vyjížděla na kořistné nájezdy přes hranice Asgardu, do království Hyperborejského. Při návratu z jednoho takového nájezdu váleční-ci zjistí, že vesnice Aesiřanů byla přepadena a část obyvatel odvlečena do zajetí. Mezi zajatci je také Rann, Njalova dcera. Skupina se vydá po stopě únosců. Tak se válečníci dostanou až k hyperborejské pevnosti Haloga, kde vládne obávaná a krutá královna Vammatar. Výzvědný oddíl je zajat a muži jsou umučeni na hradbách pevnosti lidmi královny Vammatar. Conanovi se podaří díky zkušenostem horala vniknout do pevnosti. Tam založí požár a ve vzniklém zmatku dopomůže Rann k útěku. Njal a jeho společnost se vydá na zpáteční cestu, ale královna Vammatar je pronásleduje. Pronásledovatelé se stále blíží a Aesiřané se jim nakonec postaví na odpor. Utkají se s příšernou armádou zombií - živoucích mrtvých - v jejichž řadách dokonce bojují jejich druzi, umučení na hradbách Halogy. Aesiřané podlehnou hroznému vojsku a jediné Rann dopomůže Conan opět k útěku. Malý hlouček Aesiřanů, včetně Conana, je zajat a odváděn do otroctví. Po cestě se srazí lidé královny Vammatar s vojáky Hyperborey, kteří pátrají delší dobu po aesirských nájezdnících. Vammatar odmítne zajatce vydat a dojde k boji. Conan padne do rukou hyperborejských vojáků a skončí ve vězení otroků. Podaří se mu uprchnout a prchá směrem na jih, k hranicím Brythunie a turanských stepí. Setřese pronásledovatele, ale po jeho stopě se vydají mnohem horší nepřátelé - vlci.

Po vysilujícím pronásledování, které trvá několik dnů, se v poslední chvíli zachrání v podzemních prostorách, na které náhodou narazí v pahorkatině. Vlci se za ním neodváží, a Conan brzo zjistí proč. Tyto prostory jsou hrobkou pradávného náčelníka. Mumifikované tělo sedí v plné zbroji v náčelnickém křesle. Conan, který prchnul beze zbraně, vezme mrtvole meč. Mumie oživne a

dojde k divokému zápasu. Conan v boji téměř podlehne, ale v poslední chvíli jej zachrání oheň, ve kterém mumie shoří. Conan pokračuje ve své cestě na jih. Dorazí do zamorského města Arenjunu, přezdívaného město zlodějů. Tam se živí jedním z nejstarších lidských řemesel - zlodějstvím. Víceméně pod vlivem okolností se rozhodne vniknout do tajemné Věže slona, o které se vypráví, že je naplněna bohatstvím. Ve Věži slona žije velekněz Yara, jehož moc, jak se říká, pramení z obrovského drahokamu, zvaného Sloní srdce.

U vnější zdi, která chrání věž, se Conan setká s Taurem - princem zlodějů. Pomocí lana se dostanou na vrchol věže. Taurus je zabit a Conan pokračuje ve výpravě sám. Setká se s podivným stvořením - člověkem s hlavou slona - Yag-Koshou, kterého ve věži vězní velekněz Yara. S Yag-Koshovou vynucenou pomocí získal Yara svou magickou moc. Conan jej osvobodí a Yag-Kosha provede poslední velké kouzlo, ke kterému použije drahokam Sloní srdce. Yara zahyne a s ním se rozpadne i Věž slona.

Ani tentokrát tedy Conan nezískal žádné bohatství. Život v Arenjunu je však pestrý. Netrvá dlouho a Conan svede kvůli ženě (jak jinak) souboj s vojenskou hlídkou. V boji mu pomůže neznámý muž, který před koncem srážky zmizí. To je první článek z dlouhého řetězu událostí, které se vzápětí rozvinou. Mág Hisar-Zul, krásná Ispharana - bojovnice, písečný démon - to všechno jsou Conanovi nepřátelé na cestě za magickým talismanem, zvaným Erlikovy oči. Hisar-Zul zakleje Conanovu duši do zrcadla, ze kterého ji může vysvobodit pouze osoba královské krve, která zrcadlo rozbije.

Z některých nepřátel se stanou spojenci, Hisar-Zul je zničen. Conan se vydává na dlouhou cestu hledat osobu královské krve, která by byla ochotná osvobodit zakletou duši bezvýznamného barbara a zloděje. Dorazí do Shadizaru, řečeného Hříšný - hlavního města Zamory. Zachrání život vznešené dámě a stane se jedním z jejích tělesných strážců. Paní Khashtris pochází z Kauranu, kam se vrací a ejhle! Ukáže se, že je sestřenicí khauranské královny! Výprava se tedy vydá na cestu.

Mezitím starý baron Sabaninus z Korveky - malého území království Kothu, připravuje komplot právě proti královně Khauranu. Pomocí magického elixíru omládne a je rozhodnut oženit se s khauranskou královnou. Conan a druhý strážce paní Khashtris - Shemita Shubal spiknutí odhalí a baron Sabaninus zaplatí svůj podvod životem. Conan je bohatě odměněn a navíc mu královna Ialamis vrací duši. Ialamis nabízí Conanovi pocty a hodnosti, možná i něco víc ... Conan se však nedá přemluvit a vydává se zpět do Shadizaru, spokojen s odměnou a hlavně s tím, že mu duše opět pevně sedí v těle.

V té době vládne v pouštním městě Zamboule chán Akter - otec budoucího a slavnějšího zamboulského chána Jungira (se kterým se ostatně Conan později setká). Akter zastupuje vlastně krále Yldize Turanského, pod jehož vládu spadá i Zamboula. Mág Zafra, žijící u zamboulského dvora, připraví chánu Akterovi kouzelný meč, který zabíjí na pouhý příkaz.

Conan se opět zaplétá do pavučin osudových událostí. Oči Erlikovy, magický talisman, jehož získání je cílem mnoha osob, jsou neznámo kde. Conana vyhledá Khassek, vyslanec Iranistánského šacha a nabídne mu královskou odměnu, když mu pomůže ztracený amulet najít.

Jak říká mág Zafra, moc chána Aktera bude nekonečná, získá-li kouzelný klenot, zvaný Oči Erlikovy. Proto vydá chán Akter příkaz, aby jeho lidé získali talisman za každou cenu.

Ve víru událostí je Khassek zabit a Conan se opět setkává s Ispharanou, která touží po pomstě. Všechno dopadne (jak už to bývá) jinak a z Ispharany a Conana se stanou spojenci. Po celé řadě divokých příhod stojí Conan proti chánu Akterovi a jeho kouzelnému meči. Cimmeřan pochopitelně vítězí. Ispharana se stane společnicí a opatrovnicí nezletilého Jungira - budoucího zamboulského chána. Conan odmítne hodnost generála zamboulského vojska a vydává se na další cesty. Tentokrát zamíří do Nemedie. Odměna, kterou dostal, brzy zmizí za pulty krčem a v ložnicích ochotných krasavic. Conan se tedy opět začne živit tím, co kromě boje umí nejlépe - lupičstvím.

Tady začíná povídka Bůh v míse, která se odehrává v Numalii, druhém největším nemedijském městě.

Je třeba říci, že tato povídka patří v řadě Howardových povídek Conanovského cyklu k těm slabším (alespoň podle mého mínění). Zvolili jsme ji hlavně proto, že je kratší, což odpovídalo požadavkům na příspěvky do tohoto čísla a také proto, že po poměrně dlouhé povídce Věž slona, je druhou (chronologicky) Howardovou povídkou, kde Conan vystupuje. (Jak jsem uvedl na začátku, v rámci celého cyklu je sedmá v pořadí).

- KTK -

Robert E. Howard

B Ů H V M Í S E

Hlídač Arus sevřel pevněji roztřesenou rukou pažbu samostřílu a cítil, jak mu na zádech vystupují kapky potu, když hleděl na mrtvolu, která ležela na vyleštěné podlaze před ním. Není to jistě nic příjemného, setkat se takto o půlnoci a na opuštěném místě se smrtí.

Strážný stál v rozlehlé hale, osvětlené mohutnými svícemi, které stály ve výklencích zdí. Stěny mezi výklenky byly pokryty závěsy z černého sametu a na nich visely štíty rozmanitých tvarů a zkřížené zbraně všech známých národů. Tu a tam stály u zdí postavy podivných bohů - postavy vytesané z kamene, nebo ze vzácných dřev, odlité z bronzu, železa či stříbra, které se matně odrážely v naleštěné ploše podlahy.

Arus se otřásl. Nikdy si na tohle místo docela nezvykl, i když zde pracoval jako hlídač už několik měsíců. Tento starý palác byl zařízen jako fantastické muzeum a lidé mu říkali Chrám Kalliána Publica. V jeho sbírkách byly předměty a podivnosti z celého světa. Teď, o půlnoci, stál hlídač Arus uprostřed velkého, tichého prostoru a vyděšeně hleděl na mrtvolu, která bývala před nedávnem bohatým a všemocným majitelem chrámu.

I nepříliš bystrému mozku strážného bylo jasné, že mrtvý vypadá podivně, že se čímsi výrazně liší od toho jak vypadal, když se ve svém zdobeném vozíku projížděl po Palianské cestě. Tmavé oči se mu třpytily v pyšné a vznešené tváři. Ti, kteří jej nenáviděli, nebo ti, kteří se jej báli, by těžko poznali v objemné hromadě rozsolovitého tuku známého Kalliána Publica. Bohatě zdobené roucho měl potrhané a purpurovou tuniku znečištěnou. Tvář měl zčernalou, oči vylézaly z důlku a jazyk mu visel v koutku rozšklebených úst. Tlusté paže měl rozhozené, jakoby v gestu podivné bezmocnosti. Na tlustých prstech zářily v mihotavém světle veliké drahokamy.

"Proč mu nesebrali prsteny?" zabručel hlídač nejistě. Pak prudce zvedl hlavu a vytřeštil oči. Cítil, jak mu naskakuje husí kůže. Hedvábným závěsem, který zakrýval jeden z četných vchodů chodeb ústících do haly, vstoupila postava.

Arus spatřil vysokého, mohutně stavěného mladíka, oděného pouze bederní rouškou a měkkými koženými sandály, zašněrovanými vysoko na lýtkách. Pleť měl do tmava opálenou sluncem a ošlehanou větry volných plání a Arus nervozně hleděl na jeho široká ramena, mohutný hrudník a svalnaté paže. Na první pohled Arus poznal, že muž není Nemeďan. Pod hřívou černých vlasů blýskal pár nebezpečných modrých očí. V kožené pochvě, zavěšené na opasku, se mu houpal dlouhý meč.

Arus si znovu uvědomil, že má husí kůži. Opatrně se dotkl samostřílu a na okamžik se zabýval myšlenkou, že tomu cizinci prožene bez milosti střelu tělem. Když si však uvědomil, co by se mohlo stát, kdyby minul, rychle tuto myšlenku zapudil.

Cizinec pohlížel na mrtvé tělo na zemi spíš zvědavě, než udiveně.

"Proč jsi ho zabil?" zeptal se Arus.

Ten druhý potřásl černou hřívou "Já ho nezabil," odpověděl nemedštinou s podivným přízvukem. "Kdo to je?".

"Kallián Publico," odpověděl Arus a pomalu ustupoval.

Záblesk zájmu se objevil v bystrých modrých očích. "Sám majitel!?"

"No jo", odpověděl Arus, který se postupně došoural až ke zdi. Teď uchopil silný sametový provaz, který tam visel a divoce za něj zatáhl. Na ulici se ozvalo nepravidelné zvonění zvonu. Takové zvony visely nad všemi obchody a veřejnými budovami a sloužily k přivolání nočních stráží.

Cizinec na něj udiveně hleděl - "Proč to děláš, vždyť to přivolá stráže!"

"Já jsem strážný, hlupáku," odpověděl Arus, který zatím sebral odvahu. "Stůj a ani se nehni, nebo ti proženu tělo střelou!"

S prstem na spoušti pozvedl kuši. Hranatý a ošklivě vypadající hrot střely mířil přímo na cizincovu mohutnou hruď. Ten se zamračil a sklonil hlavu. Nezdálo se, že by se bál, spíš vypadal, jako někdo, kdo váží situaci a rozhoduje se, zda poslechnout příkaz, nebo riskovat a zaútočit. Arus si olíznul rty, které měl najednou docela vyschlé a nejistě pozoroval v cizincových očích boj rozumu s touhou po vraždě. Kolena se pod ním roztřásla.

Pak uslyšel,jak se s rachotem otvírají vstupní vrata a vzápětí několik hlasů. V duchu poděkoval bohům a zhluboka si oddechl. Bylo vidět, jak cizinec ztuhnul a se starostlivým pohledem šelmy v nesnázích se otočil. Do haly vstoupil hlouček mužů. S výjimkou jednoho byli všichni oblečeni do šarlatových tunik numalijské policie. Byli opásáni řemením s krátkými meči pro boj z blízka a každý nesl halapartnu - napůl sekeru a napůl píku.

"Co se tady u čerta děje?" zeptal se jejich vůdce, kterého celý jeho zjev - chladné šedé oči a čistě řezaná pohublá tvář - odděloval od jeho hrubého doprovodu. Byl také oděn v civilní šat.

"Při Mitrovi, to je Demetrio," vykřikl Arus, "dnes v noci je štěstí na mé straně! Ani jsem se neodvažoval doufat, že stráž dorazí tak rychle, natož, že ty budeš s nimi!"

"Byl jsem na obchůzce s Dionusem," odpověděl krátce Demetrio. "Právě jsme míjeli chrám, když zazněl zvon. Ale kdo je tohle!? U Ishtary! Sám majitel chrámu!"

"Nikdo jiný," odpověděl Arus. "Byl zákeřně zavražděn. Je mou povinností procházet po celou noc budovou, protože jak každý ví, jsou tady uloženy obrovské poklady. Kallián Publico měl bohaté ochránce, učence a prince a bohaté sběratele kuriozit. Tak tedy, před chvílí jsem kontroloval dveře, které vedou na čelní kolonádu i zvenku, ale odemknout se dají pouze zevnitř. Jediný klíč od nich měl Kallián Publico. A je to ten klíč, který mu jak vidíte, visí u pasu."

"Hned se mi zdálo, že něco není v pořádku, protože Kallián vždycky zavíral tyhle dveře první, když zamykal chrám a já jsem ho viděl naposled dnes před soumrakem, když odjížděl do své vily na předměstí. Já mám klíč, kterým se ovládá závora hlavních vrat. Vstoupil jsem dovnitř a když jsem došel do haly, našel jsem ho tu ležet mrtvého tak, jak jej vidíte. Ani jsem se ho nedotkl."

"Tak." Demetriovy oči přeskočily na zachmuřeného cizince. "A kdo je tohle?"

"Samozřejmě vrah!" vykřikl Arus. "Přišel támhle těmi dveřmi. Je to nějaký divoch ze severu - asi Hyperbořan nebo Bossonian!"

"Co jsi zač?" zeptal se Demetrio.

"Jsem Conan - Cimmeřan," odpověděl barbar.

"Zabil jsi toho muže?"

Cimmeřan zakroutil hlavou.

"Odpověz!" vyštěknul Demetrio.

V modrých očích zadoutnal plamének zloby. "Nejsem pes, abys se mnou mohl takhle mluvit."

"Ty nestydatý chlape!" zavrčel Demetriův společník, mohutný muž s odznakem policejního prefekta. "Ty potulný pse! Já už z tebe tu drzost vymlátím. Ty! Mluv! Proč jsi zavraždil ..."

"Okamžik, Dione," přikázal Demetrio. "Muži, jsem Demetrio, první předseda vyšetřovacího soudu města Numalie. Uděláš nejlépe, když nám řekneš, co tady pohledáváš. Pokud jsi jej opravdu nezabil, budeš to muset také dokázat."

Cimmeřan zaváhal. Nebyl na něm vidět strach, spíše slabý neklid, jak tomu bývá u divochů, když se setkají se složitým mechanismem civilizované společnosti, pro ně tak záhadným a tedy nepochopitelným a znepokojujícím.

"Než si to rozmyslí," obrátil se Demetrio k Arovi, "řekni mi, viděl jsi Kalliána Publica opouštět chrám dnes večer?"

"Ne, viděl jsem jej až na cestě, ale to bylo normální, že odcházel dřív, než jsem přišel do služby. Hlavní brána byla zamčena a zajištěna závorou."

"Mohl se dostat do budovy bez tvého vědomí!"

"No, možné by to bylo, ale málo pravděpodobné. Kdyby se vracel ze své vily, byl by přijel ve dvoukolce - je to pěkný kus cesty - a on nikdy jinak necestoval. I kdybych byl na opačném konci chrámu, musel bych slyšet na dláždění podkovy koní a obruče kol. Nic takového jsem neslyšel."

"A všechny vchody byly zamknuté?"

"Na to bych přísahal. Během noci zkouším několikrát všechny dveře. Na vnější straně byly všechny dveře zamčeny, když jsem je před půlhodinou kontroloval. Teď, při další obchůzce jsem našel tyhle otevřeny."

"Neslyšels žádný výkřik nebo hluk zápasu?"

"Ne pane, ale zdi chrámu jsou tak silné, že jimi slabší zvuk nepronikne."

"Proč si zbytečně komplikovat život otázkami a dohady," vmísil se do rozhovoru mohutný prefekt. "Tohle musí být náš člověk, o tom není pochyb. Odvedeme ho k soudnímu dvoru a já z něj vymáčknu přiznání, i kdybych mu měl přelomit každou kůstku v těle!"

Demetrio pohlédl na barbara. "Slyšels, co řekl," zeptal se, "co nám povíš?"

"To, že každý muž, který se mě pokusí dotknout, se sejde v téže chvíli se svými předky v pekle," procedil Cimmeřan mezi zuby a z jeho očí vyšlehl vražedný plamen.

"Proč jsi sem tedy přišel, když ne zabít toho člověka?" naléhal dále Demetrio.

"Přišel jsem krást," nevrle odpověděl Cimmeřan.

"Krást?! A co?"

Conan zaváhal "Jídlo".

"To je lež," zvolal Demetrio, "Dobře víš, že tady žádné potraviny nejsou. Řekni pravdu, radím ti po dobrém, nebo ..."

Cimmeřan položil ruku na jílec meče a z tohoto gesta čišela hrozba tak, jako z tygra, který ohrnul pysky a se zavrčením vycenil tesáky. "Nech si svoje vytahování pro ty, kteří se tě bojí," zasyčel. "Já nejsem žádný městský hejsek, který se lekne těch tvých placených psů. Zabil jsem mnoho lepších mužů než jsi ty, pro mnohem menší urážky, než byla tahle."

Dionus, který otevřel ústa, aby vychrlil proud nadávek, je zase rychle zavřel. Stráž pohlížela na Demetria v očekávání rozkazů a muži rozpačitě přešlapovali. Když slyšeli tyto urážky všemocného soudce, čekali vzápětí rozkaz k zajmutí barbara. Ale Demetrio mlčel. Arus pohlížel střídavě do tváře Cimmeřana a soudce a přemýšlel, co se může dít v bystrém mozku za ostře řezaným Demetriovým obličejem. Je možné, že se soudce bojí probudit barbarovu divokost, nebo má o jeho vině opravdu pochybnosti?

"Zatím jsem tě neobvinil ze zabití Kalliána," ozval se pak Demetrio. "Musíš ale přiznat, že všechno svědčí proti tobě. Jak jsi se dostal do budovy?"

"Byl jsem schovaný ve stínu skladiště na druhé straně ulice," odpověděl Conan pomalu, "když tenhle pes," ukázal palcem na Arus, "prošel kolem a zahnul za roh chrámu, přeběhl jsem ulici a vyšplhal nahoru po zdi -"

"To je lež," přerušil ho Arus. "Žádný člověk nemůže vylézt po té hladké zdi!"

"Asi jsi nikdy neviděl Cimmeřana šplhat po skalních stěnách," spíš konstatoval, než se ptal Demetrio. "Já posoudím, co je a není pravda! Pokračuj, Conane."

"Roh budovy je ozdoben bohatými reliéfy. Byl to snadný výstup. Než tenhle -, "zase gesto palcem," obešel budovu, byl jsem už na střeše. Tam jsem našel padací dveře, upevněné železnou tyčí. Tyč prochází dveřmi a je zevnitř zajištěna zámkem. Tyč jsem ukroutil ..."

Arus, který si uvědomil, jak byla železná závora silná, namáhavě polknul a ustoupil od barbara o dva kroky stranou.

Ten pokračoval: "Prolezl jsem padacími dveřmi a dostal se tak do horních prostor. Tam jsem se nezdržel, ale šel jsem rovnou ke schodišti."

"Jak jsi věděl, kde jsou schody? Jen Kalliánovi služebníci a jeho bohatí příznivci se dostali do horního patra."

Conan beze slova pohlížel mimo něj, jakoby neslyšel tuto otázku.

"Co jsi dělal, když jsi se dostal ke schodům?" ptal se dále Demetrio.

"Šel jsem rovnou dolů. Schodiště končí v místnosti za támhle těmi dveřmi. Když jsem scházel po schodech, slyšel jsem, jak se někde otvírají dveře. Když jsem se podíval mezi závěsy do chodby, viděl jsem tohohle psa stát nad mrtvolou."

"A proč jsi nezůstal ve svém úkrytu?"

"Protože jsem si nejdřív myslel, že je to další zloděj, který by mohl sebrat to, co ..." Cimmeřan se zarazil.

"Pro co jsi ty sám přišel," doplnil Demetrio. "V horních místnostech, kde jsou nejdražší předměty, jsi se vůbec nezdržel. Poslal tě sem někdo, kdo výborně zná chrám, abys ukradl něco naprosto výjimečného."

"A abys zabil Kalliána Publica," vykřikl Dionus. "U Mitry, je to jasné! Chyťte ho, mužové, do rána budeme mít přiznání!"

Conan vykřikl neznámou kletbu, odskočil ke stěně a vytasil meč s takovou rychlostí, že čepel zasvištěla.

"Zpátky, vy psi, pokud si ceníte života," zasyčel. "Nemyslete si, že když si troufáte mučit obchodníky, nebo vysvlékat a bičovat holky z ulice, abyste je přinutili mluvit, že můžete položit svoje nemyté pracky na horala z Cimmerie! Pohni tím samostřílem, šakale a nakrmím tě tvými vlastními zuby!"

"Počkej," zvolal Demetrio. "Zavolej si svoje psy, Dione! Já stále nejsem přesvědčen, že je to vrah." Demetrio se naklonil k Dionovi a něco mu šeptal. Arus nezaslechl co, ale byl přesvědčen, že se jedná o plán, jak Conana odzbrojit.

"Dobrá," zavrčel Dionus. "Ustupte chlapi, ale dobře ho hlídejte!"

"Odevzdej mi svůj meč," řekl Demetrio Conanovi.

"Vezmi si ho, jestli to dokážeš," zavrčel Conan.

"Dobrá," pokrčil rameny vyšetřovatel, "ale nepokoušej se o útěk. Celý dům je obklíčen mými muži se samostříly."

Barbar sklonil čepel, ale jeho napjatá pozornost téměř nepolevila. Demetrio se opět obrátil k mrtvole.

"Uškrcený," uvažoval potichu, "proč by ho škrtil, když rána mečem je o tolik rychlejší a jistější? Tihle Cimmeřané se rodí s mečem v ruce. Nikdy jsem neslyšel, že by někoho zaškrtili, když měli po ruce meč."

"Třeba chtěl od sebe odvrátit podezření," řekl Dinus.

"Možná," Demetrio ohledával tělo zkušenýma rukama. "Je mrtev alespoň půl hodiny. Jestli Conan mluví pravdu, co se týče doby, kdy vniknul do chrámu, těžko mohl toho člověka zabít před Arusovým příchodem. Jistě, může lhát, a mohl být uvnitř už předtím."

"Vylezl jsem na zeď, když byl Arus na poslední obchůzce," zavrčel Conan.

"To říkáš ty," Demetrio se naklonil nad hrdlem mrtvého muže, které bylo doslova rozdrceno a vypadalo jako směs podlitin a krvavého masa. Hlava se volně zhoupla na rozdrcené páteři. "Proč by vrah použil provaz, nebo snad lano, silné jako paže dospělého muže? A jaký stisk to musel být, když je krk rozdrcen tak hrozným způsobem?!"

Vztyčil se a popošel k nejbližším dveřím, vedoucím z chodby.

"Tady je busta, shozená z podstavce u dveří," řekl. "A tady je poškrabaná podlaha ... závěs je napůl utržený ... Kalliána Publica musel někdo přepadnout v téhle místnosti. Možná se útočníkovi vytrhnul, možná ho táhl sebou, když se pokoušel uprchnout. V každém případě se vypotácel do chodby, vrah mu byl v patách a v chodbě jej dobil."

"Jestliže není vrahem tenhle pohan, kde se skrývá skutečný vrah," dotazoval se prefekt.

"Ještě jsem neřekl, že Conan není vrah," řekl vyšetřující soudce. "Teď ale prohledáme komnatu."

Zastavil se, otočil a napjatě poslouchal. Z ulice sem dolehl zvuk kol, který se přiblížil a pak ztichnul.

"Dionusi!" vyštěkl vyšetřující. "Pošli dva muže, aby našli ten vůz! Ať přivedou kočího sem!"

"Podle zvuku bych řekl," podotknul Árus, který byl obeznámen se zvuky okolních ulic, "že vůz zastavil před Promerovým domem přímo proti obchodu s hedvábím."

"Kdo je Promero?" zeptal se Demetrio.

"Hlavní úředník Kalliána Publica."

"Přiveďte jej i s kočím," nařídil Demetrio.

Dva strážní se odkolébali. Demetrio stále studoval mrtvé tělo, Dionus, Árus a zbývající strážní hlídali Conana, který s taseným mečem v ruce vypadal jako socha znázorňující mlčenlivou hrozbu. Konečně se venku ozval zvuk sandálů a dva strážní vstoupili v doprovodu mohutného muže tmavé pleti, v kožené helmě a tunice vozataje, bič v ruce. Druhou osobou byl malý, netečně vyhlížející muž, typický představitel řemeslnické třídy. Šikovní a chytří řemeslníci se často vypracovali na pravou ruku obchodníků a kupců. "Á, hned jsem říkal, že z toho nemůže pojít nic dobrého!" zanaříkal.

Demetrio řekl "Ty jsi Promero, vedoucí úředník, předpokládám. A ty?"

"Enaro, vozataj Kalliána Publica."

"Nezdá se, že by se tě smrt tvého pána příliš dotkla," podotknul Demetrio.

Tmavé oči zableskly. "Proč by se mě měla dotknout? Někdo udělal pouze to, co bych udělal já už dávno, kdybych měl dost odvahy!"

"Ták!" vybuchl vyšetřující. "Jsi svobodný?" Enarův pohled ještě více zatrpknul, když roztáhl záhyby své tuniky, aby ukázal znak, jaký nosili dlužní otroci.

"Věděl jsi, že tvůj pán jel dnes večer sem?"

"To ne. Přijel jsem s vozem k chrámu jako každý večer. On nastoupil a jeli jsme k jeho vile. No a než jsme vyjeli na palianskou cestu, přikázal, abych otočil a jel zpět. Připadal mi dost vzrušený."

"A zavezl jsi jej až k chrámu?"

"Ne, přikázal mě zastavit před Promerovým domem. Tam mě propustil a přikázal mě vrátit se pro něj krátce po půlnoci."

"Kdy to asi bylo?"

"Nedlouho po soumraku, ulice byly skoro prázdné."

"Co jsi dělal potom?"

"Vrátil jsem se do obydlí otroků a tam jsem zůstal, dokud nebyl čas vyjet pro pána. Jel jsem rovnou sem a venku mě chytili strážní, právě, když jsem mluvil s Promerem u jeho dveří."

"Nevíš náhodou, co chtěl Kallián v Promerově domě?"

"Se svými obchody se otrokům nesvěřoval."

Demetrio se obrátil k Promerovi. "Co o tom víš ty?

"Nic!" Bylo zřetelně slyšet, jak úředníkovi cvakají zuby strachem.

"Byl skutečně Kallián Publico u tebe, jak tvrdí kočí?"

"Byl, pane."

"Jak dlouho se zdržel?"

"Jenom krátce, pak odjel."

"Šel od tebe do chrámu?"

"Já nic nevím" úředníkův hlas se chvěl strachem a histerií.

"Proč přišel k tobě?"

"Kvůli - kvůli obchodu!"

"Ty lžeš," řekl Demetrio, "proč za tebou přišel?"

"Já nevím! Já nic nevím!" Promerův hlas se začal histericky lámat "Já s tím nemám nic společného ..."

"Přiměj ho k řeči, Dionusi," vykřikl Demetrio. Dionus zavrčel a pokynul jednomu ze svých mužů. Ten se dal s ďábelským úšklebkem do pohybu.

"Znáš mě" zahuhlal a přiblížil svůj odpudivý obličej k chvějícímu se a couvajícímu zajatci.

"Ty jsi Posthumo," odpověděl vyděšený úředník. "To ty jsi vymáčkl té dívce u soudního dvora oči, když nechtěla prozradit svého milence!"

"Každý mi vždycky řekne, co se chci dovědět," s úšklebkem prohlásil strážný. Žíly na silném krku mu vystoupily a tvář mu naběhla krví, když uchopil vyděšeného úředníka za límec tuniky. Zakroutil tak, že se ubohý človíček napůl dusil.

"Tak mluv, ty kryso!" zařval. "Odpověz panu vyšetřujícímu!"

"Ó, při Mitrovi! Slitování!" blábolil ubožák. "Já přísahám ..." Posthumo jej s rozmyslem udeřil plnou silou z jedné a pak z druhé strany do tváře. Pak jej srazil na zem a několikrát s divokou přesností kopnul do žeber.

"Smilování," zasténala jeho oběť, "řeknu, řeknu všechno!"

"Tak vstaň, ty mizero," řval Posthumo. "Přestaň se už válet po té zemi!"

Dionus se pátravě zahleděl na Conana, aby zjistil, zda na něj tato scéna udělala patřičný dojem. "Vidíš, jak dopadnou ti, kteří nespolupracují s policií," řekl.

Conan si odplivnul s významným úšklebkem. "To je slaboch a navíc ještě hlupák. Ať si někdo troufne sáhnout na mě a bude sbírat svoje vnitřnosti po podlaze!"

"Tak budeš mluvit," zeptal se unaveně Demetrio Promera.

"Řeknu všechno, co vím," vyrážel ze sebe trhaně úředník a namáhavě se zvedal na nohy, přičemž kňučel jako zbitý pes. "Vím jen tolik, že Kallián ke mě přišel krátce potom, co jsem se vrátil domů. Z chrámu jsme odcházeli spolu. Poslal svůj vůz pryč. Vyhrožoval mě tím, že mě okamžitě propustí, jestliže řeknu jediné slovo. Jsem obyčejný chudák, vzácní pánové, bez vlivných přátel a známostí. Když ztratím tohle místo, umřu hlady."

"To je mě úplně jedno," odpověděl Demetrio. "Jak dlouho u tebe zůstal?"

Odcházel asi půl hodiny před půlnocí a říkal, že jde do chrámu. Říkal, že hned, jak bude hotov, se vrátí ke mě."

"Co chtěl v chrámu dělat?"

Promero zaváhal, ale když se podíval na rozšklebeného Posthuma, který mu ukazoval zaťaté pěsti, dal se do řeči.

"V chrámu bylo něco, co chtěl prozkoumat."

"Proč ale chtěl být sám a proč se vracel do chrámu v takové tajnosti?"

"Protože ta věc, kterou chtěl zkoumat, nebyla jeho majetkem. Přivezla ji za úsvitu karavana z jihu. Lidé z karavany nevěděli, o co jde, říkali, že jim tu věc předali vůdcové jakési karavany ze Stygie a že byla určena pro Caranthese z Hanumaru - kněze boha

Ibise. Vůdce karavany dostal bohatě zaplaceno, aby tu věc doručil přímo Caranthovi, ale ten podvodník si chtěl ušetřit tu zajížďku a pokračovat v cestě přímo do Aquilonie. Hanumer neleží na přímé cestě. Tak požádal Kalliána, zda by mohl tu věc ponechat v chrámu, dokud by si pro ni Caranthes neposlal."

"A co to vlastně bylo?"

"Bylo to něco jako sarkofág, jaké se občas najdou ve starých stygických hrobkách. Ale tenhle vypadal jako obrovská mísa zakrytá víkem. Na první pohled se zdálo, že je schránka vyrobena z mědi, ale ten kov byl mnohem tvrdší a navíc byla pokryta hieroglyfy jako ty staré menhiry stojící tu a tam ve Stygii. Víko bylo ke spodní části pevně přichyceno širokými rytými pásy ze stejného materiálu."

"Co bylo vevnitř?"

"Lidé z karavany nevěděli. Říkali, že ti, od kterých sarkofág přebírali, tvrdili, že se jedná o nesmírně cennou relikvii, která byla nalezena v jedné hrobce mezi pyramidami. Byla zaslána Caranthovi, protože dárce si prý nesmírně váží kněze Ibisova. Kallián Publico si myslel, že mísa obsahuje diadém obřích králů, těch, jejichž národy žily v dávných časech na území dnes obývaném Stygičany. Ukazoval mi ornament na víku a přísahal, že přesně odpovídá tvaru diadému, jak jej popisují staré legendy o obřích králích.

Rozhodl se, že mísu otevře a podívá se, co v ní je. Proměnil se v šílence, když pomyslel na proslulý diadém, posázený drahokamy nevídané ceny, které krásou předčí kterýkoliv ze známých kamenů. Jak tvrdil, za každý z nich by si člověk mohl koupit celé království.

Já jsem jej varoval, ale marně. Krátce před půlnocí se vydal sám do chrámu. Skryl se ve stínech, dokud hlídač na obchůzce nezmizel za chrámem a pak si odemknul svým klíčem, který měl na opasku. Pozoroval jsem jej ze stínu u obchodu s hedvábím, pokud nevstoupil dovnitř. Pak jsem se vrátil domů. Měl v úmyslu, pokud by byl v míse opravdu diadém, či něco podobně cenného, ukrýt to v prostorách chrámu a pak se zase tiše vyplížit ven. Ráno by potom udělal velký poplach s tím, že se do chrámu vloupali lupiči

a ukradli Caranthův majetek. O tom, co se stalo bychom věděli jen my dva s vozatajem a my jsme jej zradit nemohli."

"A hlídač" dotazoval se Demetrio.

"Kallián počítal s tím, že jej hlídač nespatří. Měl v plánu dát ho ráno ukřižovat jako společníka lupičů," odpověděl Promero. Arus polknul a zblednul jako zeď, když si uvědomil proradnost svého teď už mrtvého zaměstnavatele.

"Kde je sarkofág?" Promero beze slova ukázal prstem. "Tam, přímo v té místnosti, kde Kalliána přepadli!"

Promero propletl prsty vyhublých rukou. "Proč by měl někdo ze Stygie posílat dar Caranthovi? Sochy dávných bohů a strašidelné mumie putovaly touhle karavanní cestou často, ale kdo v celé Stygii může milovat Ibisova kněze tak, aby mu poslal drahocenný dar? Vždyť stygičané stále ještě uctívají hadího démona Seta, který se plazí ve stínech prastarých a zaprášených hrobek. Vždyť bůh Ibis bojuje se zlým Setem od prvopočátku světa a Caranthes bojuje proti Setovým kněžím celý život. V tom je něco podivného a podezřelého."

"Ukaž nám ten sarkofág," poručil Demetrio a Promero se váhavě pohnul. Všichni jej následovali, včetně Conana, který si zcela očividně nic nedělal z pátravých očí strážných a šel s ostatními jen proto, že byl zvědavý. Prošli protrhanými závěsy a vstoupili do místnosti, která byla mnohem slaběji osvětlená než chodba. Na všech stranách vedly z místnosti dveře do dalších prostor a kolem zdí se mlčenlivě tyčily groteskní sochy bohů nejpodivnějších zemí a nejvzdálenějších národů. Promero ostře vykřikl.

"Pohleďte! Mísa je otevřená a prázdná!"

Ve středu komnaty stála podivná, černá nádoba, vysoká skoro půldruhého metru a zhruba metr v průměru, měřeno v nejširší části, která byla asi v polovině výšky. Těžké ryté víko leželo na podlaze a vedle něj kladivo a dláto. Demetrio nahlédl dovnitř, zarážen okamžik nad zašlými hieroglyfy a pak se obrátil ke Conanovi.

"Přišel jsi ukrást tohle?"

Barbar zavrtěl hlavou. "Jak by mohl takovou váhu odnést jediný muž?"

"Pásy byly přesekány dlátem," řekl si spíše pro sebe Demetrio. "A ve spěchu. Tady jsou vidět stopy po úderech, které minuly. Mů-

žeme předpokládat, že Kallián sám otevřel nádobu. Někdo se skrýval nablízku - možná v záhybech závěsů. Když Kallián nádobu otevřel, vrah se na něj vrhnul. Nebo mohl dokonce nádobu otevřít sám."

"Ta věc mě odpuzuje," otřásl se po chvilce mlčení úředník. "Je příliš stará na to, aby byla svatá. Kdo kdy viděl podobný kov? Zdá se být tvrdší než Aquilonská ocel a přitom se podívejte, jak je odřená a místy zrezivělá. A pohleďte - tady na víku!" Promero ukázal rozechvělým prstem. "Co byste řekli, že to je?"

Demetrio se sehnul k rytým ozdobám.

"Řekl bych, že to představuje jakousi korunu," prohlásil.

"Ne," vykřikl Romero. "Já jsem Kalliána varoval, ale on mě nevěřil! Je to šupinatý had, stočený tak, že si požírá vlastní ocas. Je to znak Setův, znak pradávného hada, Boha Stygičanů! Tahle mísa je starší, než lidský svět - je to pozůstatek z dob, kdy se sám Set potuloval po světě v lidské podobě. Možná, že národ, který vzešel z jeho života, ukládal kosti svých králů v takovýchto nádobách!"

"Chceš snad říci, že prachnivějící kosti vyskočily z mísy, uškrtily Kalliána Publica a pak odešly pryč?"

"Ten, kdo odpočíval v téhle urně, nepatřil k obyčejným lidem!" Zašeptal vyděšený úředník, oči rozšířené strachem.

"Jaký člověk by mohl ležet v takové urně?"

Demetrio zaklel. "Jestliže vrahem není Conan, pak vrah musí být stále ještě v budově. Dionusi a Arnusi, vy a všichni tři vězňové zůstanete se mnou. Zbytek prohledá dům. Vrah - pokud uprchl dříve než Arus objevil tělo - mohl uprchnout pouze cestou, kterou přišel Conan. A ten by jej musel spatřit - pokud mluví pravdu."

"Neviděl jsem nikoho, kromě tamtoho psa," odpověděl Conan a ukázal na Aruse.

"Samozřejmě, že jsi neviděl nikoho, protože jsi sám vrah," řekl Dionus, "podle mě maříme čas, ale dům prohledáme, abychom dostáli formalitám. A slibuji ti, že jestli nikoho nenajdeme, dám tě upálit! Vzpomeň na naše zákony, ty černovlasý barbare! Za zabití řemeslníka - doživotní doly, za zabití obchodníka - šibenice, za zabití šlechtice - hranice!"

Místo odpovědi Conan pouze vycenil zuby. Strážní začali s prohlídkou. Skupinka v komnatě je slyšela dupat nahoru a dolů, hýbat s věcmi, otevírat dveře a pokřikovat na sebe z místnosti do místnosti.

"Conane," řekl Demetrio, "víš co by znamenalo, kdyby nenašli nikoho."

"Já jsem ho nezabil," zavrčel Cimmeřan.

"Kdyby mě překvapil a chtěl ztropit poplach, možná, že bych mu roztal lebku; ale neviděl jsem jej dřív, až teď, jako mrtvolu."

"Někdo tě sem poslal krást, to je jisté," řekl Demetrio, "a svým mlčením se zaplétáš i do té vraždy. Už samotná tvoje přítomnost stačí k tomu, abys byl odsouzen do dolů, ať se přiznáš nebo ne. Pokud ale povíš pravdivě celou historii, mohl bys se vyhnout upálení."

"No," odpověděl barbar váhavě, "přišel jsem sem ukrást zamorský diamantový pohár. Jeden člověk mi dal plánek chrámu a řekl mi, kde mám pohár hledat. Měl by být v téhle komnatě," Conan ukázal doleva. "Ve skrýši pod podlahou, přímo pod měděným bohem Shemitů."

"To je pravda," řekl Promero. "Myslím, že jen pár lidí ve městě zná tajemství této skrýše."

"Kdybys byl pohár skutečně našel," ušklíbl se Dionus, "byl bys ho skutečně odnesl muži, který tě najal?"

Znovu dívce zablýskly ledově modré oči. "Nejsem pes," zavrčel barbar. "Já své slovo držím!"

"Kdo tě poslal?" ptal se Demetrio, ale Conan zachovával umíněné mlčení. Strážní se vraceli z prohlídky.

"V celém chrámu není ani živé duše," oznamovali. "Celý dům jsme převrátili naruby. Našli jsme ve střeše padací dveře, kterými ten barbar vniknul dovnitř. Každého, kdo by chtěl tou cestou utéct, by viděli naši strážní venku, pokud neuprchnul před naším příchodem. Kromě toho by si musel postavit pyramidu z nábytku, aby na padací dveře dosáhl. A nic takového tam není. Nemohl odejít hlavním vchodem v době, kdy byl Arus na opačné straně budovy?"

"Nemohl," odpověděl Demetrio, "protože vrata byla zavřena na závoru zevnitř a jediné dva klíče jsou ty, z nichž jeden má Arus a druhý visí na opasku mrtvého Kalliána."

Jeden ze strážných řekl "Myslím, že jsem viděl ten provaz, který vrah použil."

"Kde, ty hlupáku," vykřikl Dionus.

"Ve vedlejší místnosti," odpověděl muž. "Je to silné černé lano, ovinuté kolem mramorového sloupu. Je dost vysoko, takže jsem na něj nemohl dosáhnout."

Vedl skupinu do vedlejší místnosti vyplněné mramorovými sochami a ukázal k jednomu z podpůrných mramorových sloupů. Pak se v úžasu zastavil.

"Je pryč!" vykřikl.

"Jistě, protože tady nikdy nebylo," zavrčel Dionus.

"Při Mitrovi! Bylo tady! Bylo namotáno na sloupu přímo nad těmi plastickými listy. Ta část je už ve stínu, takže jsem neviděl moc dobře, ale bylo tam!"

"Jsi opilý," řekl Demetrio a odvrátil se. "Normální člověk by nedosáhl tak vysoko a nikdo by po tom hladkém sloupu nahoru nevyšplhal!"

"Ten Cimmeřan by to dokázal," zahučel jeden z mužů.

"Možná. Řekneme tedy, že Conan uškrtil Kalliána, uvázal lano na sloup, přeběhl chodbu a ukryl se v místnosti se schody. Jak potom mohl lano odmotat po tom, co jsi ho tam viděl? Byl s námi od chvíle, kdy Arus našel mrtvého. Ne, já tvrdím, že Conan tu vraždu nespáchal. Věřím, že pravý vrah zabil Kalliána, aby si zajistil poklad z mísy a teď se ukrývá v některé tajné skrýši chrámu. Jestli jej nenajdeme, budeme muset obvinit toho barbara, aby si spravedlnost přišla na své, ale - kde je Promero?"

Celá skupina se přesunula zpět k mrtvému tělu v chodbě. Dionus zakřičel na Promera, který vzápětí vyšel z komnaty, kde stála prázdná mísa. Třásl se a tvář měl bílou jako papír.

"Co je, člověče," zeptal se Demetrio vzrušeně.

"Na dně mísy jsem našel značku," jektal Romero. "Ne starou, v hieroglyfech, ale novou! Je to čerstvě vyrytý znak - symbol Thoth-Amona - Stygického čaroděje, Caranthova smrtelného nepřítele! Určitě našel schránku v některé příšerné skrýši pod pyramidami! Bohové dávných dob neumírali jako obyčejní smrtelníci. Upadali do období dlouhých spánků a jejich obdivovatelé je uzavírali do zdobených sarkofágů, aby svatokrádežná ruka nemohla přerušit jejich spánek. Thoth-Amon poslal Caranthovi smrt! Kalliánova lakota a touha po bohatství jej dohnala k otevření mísy a tím byla vypuštěna i uvězněná hrůza. Teď se plíží tady někde okolo, možná, že už se stíny přikrádá k nám!"

"Ty užvaněný hlupáku," vykřikl Demetrio popuzeně a udeřil Promera tvrdě přes ústa. "Takže Demetrio," řekl a obrátil se k vyslýchajícímu úředníkovi, "nezbývá nám nic jiného, než zatknout tohoto barbara."

V té chvíli Cimmeřan, který hleděl směrem k místnosti sousedící s místností soch, vykřikl. "Podívejte! V té místnosti se něco hýbe. Viděl jsem něco skrze ty průsvitné závěsy. Něco přeběhlo podlahu jako temný stín."

"Pch," zavrčel Posthumo, "ty místnosti jsme přece pečlivě prohledali."

"On určitě něco viděl!" Promerův hlas se hystericky lámal. "To místo je prokleté! Něco vylezlo ze sarkofágu a uškrtilo Kallióna Publica! Potom se to ukrylo někam, kam se člověk ukrýt nemůže a teď se to toulá v té komnatě. Velký Mitro! Ochraň nás před temnými silami!" Spárovitou rukou uchopil za rukáv Dionuse. "Prohledejte tu místnost znovu, pane!"

Ve chvíli, kdy se prefekt vytrhl vyděšenému úředníkovi, Posthumo klidně pronesl. "Jasně, a ty začneš s prohlídkou jako první, škrabáku!" Uchopil Promera za krk a opasek a vhodil tuto ubohou a vřeštící postavu dovnitř tak divoce, že človíček upadl a zůstal poloomráčený ležet na zemi.

"Dost," zavrčel Dionus a po očku pozoroval mlčícího Cimmeřana. Prefekt pozvedl ruku a ve vzduchu bylo cítit napětí. V tom vstoupil jeden ze strážných, hlídajících okolo chrámu a táhl sebou štíhlou, bohatě oděnou postavu.

"Viděl jsem jej potulovat se vzadu za chrámem," udýchaně hlásil strážný a čekal na pochvalu. Místo ní se na něj sesypaly kletby, při kterých mu vstávaly vlasy na hlavě.

"Okamžitě pusť toho muže, ty idiote," vykřikl prefekt. "Copak neznáš Aztriase Petania - synovce samotného guvernéra!?"

Užaslý hlídač se tiše vytratil, zatímco si afektovaný mladý šlechtic významně oprašoval rukáv bohatě vyšívané tuniky.

"Ušetři si své omluvy, dobrý Dione," zapředl potom. "Povinnosti především, já vím! Vracel jsem se z trochu delšího flámu a šel jsem procházkou, abych se zbavil vinných výparů. A co to je tady? U Mitry, byla to vražda?"

"Ano, je to vražda," odpověděl prefekt. "Ale máme podezřelého, i když Demetrio zatím pochybuje o podstatě činu a tedy i o osobě hlavního viníka. Takže zatím není jisto, kdo půjde za tu vraždu na hranici."

"Vyhlíží pěkně divoce," zahučel mladý šlechtic. "Jak by mohl někdo pochybovat o jeho vině? Nikdy předtím jsem neviděl tak divoce vyhlížejícího zlosyna!"

"Ale ano, viděl, ty navoněný pse," zasyčel s nebezpečným zábleskem v očích Cimmeřan. "Když jsi mě najal, abych pro tebe ukradl zamorský pohár! Flám, co? Čekal jsi ve stínech až se vrátím a donesu kořist. Nebyl bych tě prozradil, kdybys tady o mě mluvil trochu slušně. Teď pověz téhle prašivé smečce, jak jsi mě viděl vylézt po zdi, když hlídač zašel na druhou stranu chrámu. Podle toho je totiž jisté, že jsem nemohl zabít to tlusté prase, protože jsem na to neměl do chvíle, kdy našel Arus mrtvolu, dost času."

Demetrio rychle pohlédl na Aztriase, který se ani nepohnul. "Pokud je pravdavto, co ten barbar povídá," řekl vyšetřující, "očistí jej to z podezření z vraždy a otázku plánované krádeže můžeme snadno ututlat. Cimmeřan dostane deset let nucených prací za vloupání, ale pokud za něj ztratíte slovo, můžeme snadno zaranžovat jeho útěk a nikdo jiný, než my, se o celé záležitosti nedozví. Mám pochopení, nebyl byste první mladý šlechtic, který se uchýlil k trochu - hm - zvláštnímu způsobu, jak zaplatit dluhy - třeba ze hry, že? Ale na naši diskrétnost se můžete plně spolehnout."

Conan pohlížel v očekávání na mladého šlechtice, ale Aztrias pouze pokrčil štíhlými rameny a zívnul, přičemž si zakryl ústa pěstěnou bílou rukou.

"Neznám ho," odpověděl. "Je to blázen, jinak by nemohl tvrdit, že jsem jej najal. Ať si sní, co si nadrobil. Vypadá silný jako býk a práce v dolech mu určitě udělá dobře."

Conan, oči planoucí, vzhlédnul, jakoby jej někdo udeřil - strážní zpozorněli a pevněji uchopili halapartny - pak se uvolnil a sklopil hlavu, jakoby se odevzdal osudu. Arus nebyl jist, zda je zpod hustého obočí a skloněného čela pozoruje nebo ne.

Pak, bez sebemenšího varování udeřil Cimmeřan jako útočící kobra. Jeho meč se zableskl v záři svící. Aztrias otevřel ústa k výkřiku, který byl přerván v polovině, když mu hlava odletěla z ramen v záplavě krve, rysy stažené do zsinalé masky hrůzy.

Demetrio vytáhl dýku a napřáhl se k bodnutí. Conan se otočil jako kočka a vražedným bodem mu zaútočil na podbřišek. Demetrio se podvědomě kryl a odrazil tak hrot Cimmeřanova meče, který mu zajel do stehna, sjel po kosti a vyšel na vnější straně nohy. S výkřikem bolesti klesl Demetrio na jedno koleno.

Conan nezaváhal. Jen šťastnou náhodou se podařilo Dionovi zvednout halapartnu tak, že zachránila prefektovu lebku před svištící čepelí, která přeťala násadu a trochu vychýlena ze své dráhy, uťala prefektovi ucho. Omračující rychlost barbarova útoku omráčila všechny přítomné. Přes polovinu z nich by bylo pobito dřív, než by se zmohli na odpor, nebýt tlustého Posthuma, který spíš šťastnou náhodou, než úmyslně, uchopil Conana kolem trupu tak, že mu znehybnil pravou ruku. Conanova levice vyletěla jako blesk do Posthumova obličeje a Posthumo jej se zavytím pustil ze sevření. Potácel se chodbou a s řevem si svíral rozšklebený a krvácející oční důlek, ze kterého mu Conan vymáčkl oko.

Conan uskočil před dotírajícími píkami. Skokem se dostal z jejich dosahu a zároveň se přiblížil k Arusovi, který se pokoušel právě znovu natáhnout kuši. Divoký kopanec do břicha jej srazil bledého a lapajícího po dechu na zem a Conanova noha v sandálu ze ztvrdlé kůže dopadla přímo do bolestí ztaženého obličeje. Ubožák vykřikl přes zbytky rozdrcených zubů a od jeho rozbitých rtů odlétla krvavá sprška.

V té chvíli všichni ztuhli jako ochromení, když se z místnosti, kam Posthumo vhodil Promera, ozval příšerný, duší otřásající výkřik. Mezi sametovými závěsy, které zakrývaly dveře, se objevil ubohý úředník, zastavil se přede dveřmi a jeho tělem zmítaly tiché vzlyky, slzy mu stékaly po těstovitých tvářích a odkapávaly mu z povadlých rtů, jako plačícímu idiotovi.

Všichni na něj v úžasu pohlíželi -- Conan se zkrvavělým mečem v ruce, strážní se zvednutými píkami, Demetrio, zkroucený na zemi a svírající si rukama obrovskou ránu ve stehně, Dionus s hadrem, kterým si přikryl krvácející pahýl ucha, Arus sténající a vyplivující zbytky roztříštěných zubů, dokonce i Posthumo přestal ječet a zamrkal zdravým okem.

Romero se vypotácel do chodby a jako prkno upadl na zem. Přitom ječel nepřirozeným, vysokým smíchem šílence.

"Bůh dosáhne daleko, ha, ha, ha! Ó, jak zatraceně daleko!" Pak se zazmítal v divoké křeči, ztuhnul a s prázdným úšklebkem pohlížel do stínů, tvořených stropními trámy.

"Je mrtvý," zašeptal Dionus nevěřícně a v té chvíli zapoměl i na vlastní zranění, i na barbara, který stál vedle něj se zakrváceným mečem. Naklonil se nad tělem, pak se narovnal a prasečí očka mu lezla z důlků. "Není poraněný! Při Mitrovi, co je v té proklaté místnosti?!"

Pak všechny zachvátila panická hrůza a jakoby na povel se rozběhli k východu z chrámu. Strážní zahodili píky a jako smečka šílenců se srazili u východu a drali se ven jeden přes druhého. Mezi posledními to byl Arus a poloslepý Posthumo, který se potácel mezi svými druhy a prosil je u všech bohů, aby jej neopouštěli. Pak zakopl, oni jej srazili k zemi a s hlasitým křikem po něm v panice dupali. Plazil se za nimi a poslední těžce kulhal Demetrio, za kterým se táhla široká, krvavá stopa. Strážní, vozataj, úředníci, ranění i zdraví, všichni vyrazili s divokými výkřiky na ulici, kde se k nim přidali muži, kteří hlídali venku a prchali s ostatními, aniž věděli proč.

Conan zůstal stát v široké chodbě sám - nepočítaje tři mrtvé. Pevněji sevřel meč a vešel do záhadné místnosti. Byla vyzdobena bohatým, hedvábným čalouněním. Hedvábné přehozy a polštáře byly rozhozeny v promyšleném nepořádku po zemi a nad těžkým, bohatě zdobeným paravanem hleděla na Conana tvář.

Conan zíral v úžasu na tu chladnou, klasickou krásu, jaké podobnou nikde nespatřil mezi příslušníky lidského rodu. V těch rysech nebylo vidět žádnou z lidských emocí - ani slabost, ani soucit, ani krutost, ani dobrotu. Mohla to být božská podoba tesaná mistrovskou rukou do mramoru, nebýt toho, že jevila neklamné známky života. Života chladného a podivného, s jakým se Cimmeřan ještě nesetkal a kterému nerozuměl. Letmo si představil mramorovou krásu těla, ukrytého za paravanem - musí být dokonalé, stejně jako ta nelidsky krásná tvář.

Zatím však viděl pouze ten překrásně řezaný obličej, který se mírně pohyboval ze strany na stranu. Plné rty se pootevřely a pronesly pouze jediné slovo, plným, zvučným tónem, jako zlaté gongy,

které zní v starých chrámech, ztracených v hlubokých džunglích daleké Kitáje. Slovo bylo proneseno v neznámém jazyce, který byl zapomenut dříve než vznikla lidská království, ale Conan věděl, že znamená - "Pojď!"

A Cimmeřan šel - ale divokým skokem, který provázel zpěv jeho svištícího meče. Nádherná hlava, hladce uťatá spadla na podlahu před paravanem a několikrát se překulila, než zůstala bez hnutí ležet.

Pak Conana přeběhl mráz, protože paravan se roztřásl a rozkýval pod nárazy něčeho, co bylo na druhé straně. Viděl a slyšel muže umírat po desítkách a nikdy nezažil, že by člověk ve smrtelném zápase vydával takové zvuky. Ozývalo se podivné pleskání a svištění. Paravan se třásl, pak se zakýval převážil se dopředu a s kovovým třeskem padl Conanovi k nohám. Pohlédl za něj.

Pak Conana zaplavila čirá, neovládnutelná hrůza. Dal se na bezhlavý útěk a prchal. Šílený let zpomalil až tehdy, když se věže Numálie rýsovaly daleko za ním, v červáncích vycházejícího slunce. Vzpomínka na boha Seta a jeho děti, které kdysi vládly světu a které teď spaly v černých hlubinách pod pyramidami, byla jako hrozná noční můra.

Za poraženým paravanem neleželo lidské tělo - pouze lesklými šupinami svítící a v poslední křeči spletené bezhlavé tělo obrovského hada v kaluži černé krve.

Robert E. Howard: The God in the Bowl.
Poprvé publikováno v časopise "Space Science Fiction" v září 1952

Překlad KTK