SVETELNÉ ROKY®

M

ARNOLD SCHWARZENEGGER



MEČ A MAGIE

Příběhy, kterými se budeme zabývat jsou zasazeny do světa, kde neexistují televizní seriály, daně z příjmu, metro ani problém znečišťování ovzduší, není tam studená válka, studentské bouře ani problémy s městskou dopravou.

Ten svět je až dětsky nevědomý, co se týče zvýšeného obsahu dusičnanů v půdě, předplatních jízdenek, projevů ministrů zahraničí, mražené kávy, elektrických kartáčků na zuby, dánských pornofilmů, finančních podvodníků, ženského hnutí za rovnoprávnost, nebo udržování dálnic.

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 okraj 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.

Jestliže jste jedním z těch nešťastníků, kteří nikdy nečetli povídku tohoto druhu, rozmyslete si to. Varuji vás. Protože Meč a magie je jen a jen únikové četba, nic víc. Nemá žádné skryté úmysly, ani utajené významy. Nenabízí v balíčku s mělí možné řešení některého z problémů moderní doby. Nejsou v něm žádné -ismy, ani -ologie, které se tak rády čtenářům servírují, ani žádné skryté poselství lidstvu. Tento přístup je v onéní době tak trochu výjimkou.

V naší době má mnoho lidí, včetně některých spisovatelů Sci-Fi a bohužel i některých mých přátel, podivný názor, nebo snad pocit, že číst jen pro vlastní potěšení je jakrí nemorální a zbytečné. Literární útvar by se měl, jak říkají tito moudří lidé, poprat s něčím životně důležitým a podstatným, jako je třebe olejová skvrna na hladině Laguna Beech nebo vymírání písečných zmijí. Nebo, navrhují, by měl být hrdinou černoch bojující za rovnoprávnost svých bratří, homosexuál toužící po společenském uznání a obdivu, zaujatý student protestující proti neřestem v Pentagonu tím, že vyhodí do povětří kabinet anglické literatury, nebo alespoň americký Indián, který oplatí bílým tvářím mnohaletou nespravedlnost tak, že obsadí státní vězení v Alcatrazu.

Sociální problémy jsou údajně součástí moderní literatury, tak jako jsou součástí titulních stránek denního tisku. A spousta lidí má ten názor, že by spisovatel měl sestoupit ze své věže ze slonoviny a vystoupit na barikády.

Podle mě to tak docela není.

Svět je skutečně plný potíží, a to od doby, kdy lidé sletli ze stromů a začali budovat civilizaci. Sociální nespravedlnost kvete od poslední doby ledové a možná déle. Je velmi nepravděpodobné, že naše nebo ta následující generace vyřeší některou z chorob, které tak sužují náš svět. Tím nechci říci, že bychom je měli ignorovat

s předstírat, že neexistují, ale to, že bychom je měli posuzovat v širokých historických souvislostech a uvědomit si, že jsou bohužel průvodním jevem lidské existence.

Vezměte si například války. V průběhu celé lidské historie byly války a málokterá z nich byla vedena z ušlechtilých pohnutek. A zločin? Zločin v ulicích měst je jedním z nejpalčivějších problémů současnosti. Ale pouliční zločiny byly problémem od toho dne, kdy někdo vymyslel první ulici. Stejně tak korupce se objevila s prvním úřadem a nejsem si jist, zda to nebylo ještě o něco dříve.

Nevidím ale jediný důvod, proč bychom se měli každou hodinu našeho bdění trápit nad prohnilostí světa. Konečně každý z vás musí připustit, že je velmi příjemné usednout za chladného a deštivého večera do pohodlného křesla, zapálit si dýmku, vedle popelníku si postavit orosenou sklenici toho, co máte rádi a utéci do světa romantických dobrodružství třeba jen na jednu, dvě hodiny.

Tato touha 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 krásách 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, anglosaský 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 Ervin 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 různých 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 všech možných 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 po tom, 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 - magazínů 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 přšely 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. Zatím to není jisté, ale vypadá to, že se k těmto hrdinům přidruží i James Bond Iana Fleminga. 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, Tarzanem nebo i nováčkem v řadách nesmrtelných - velitelem Jamesem Bondem z tajné služby Jejího veličenstva - 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 a jako poslední Robert Jordan. 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.

Mnoho lidí přímo nebo nepřímo odsoudí tyto příběhy jako nepravděpodobné, nesmyslné a zcela zbytečné. Když se nad nimi ovšem trochu zamyslíte, zjistíte, že nejsou o tolik méně pravděpodobné,

než ty, ve kterých celý policejní aparát stojí v němém úžasu a bezmocnosti nad chladnoucí mrtvolou, když v tom vstoupí prostý, leč bystrozrakem nadaný amatér (jako třeba soukromý detektiv, novinový reportér, nebo drobounká stařenka, která si štrikuje v ušáku) a hladce odhalí vraha.

Samozřejmě, na to abyste mohli číst hrdinské fantazie, musíte mít alespoň špetku představivosti. Musíte umět potlačit vžitou nevíru v ghouly, zjevení a kouzla, což jsou běžné rekvizity tohoto žánru. Jestliže však tisíce čtenářů věří v existenci mezinárodních špionů, kteří se v superautomobilech pohybují od jednoho casina k druhému a v každém hotelu na své cestě najdou překrásnou dívku, očekávající je v jejich vlastní posteli, pak třeba právě tyto čtenáře by nějaký ten drak nebo démon neměl vyvést z míry.

Na druhé straně možná trváte na realismu v literatuře. Když tedy musíte číst o introvertech strádajících v našem krutém světě, jestliže jste typ toužící po "návratu k půdě", nebo se zabýváte psychopatologií a stavem světa, pak, přátelé, tyto knihy nejsou pro vás. Najděte si někde raději tichý koutek a čtěte si Zločin a trest. Já tam ale s vámi nebudu. Mám už něco domluveno v Hyborském světě.

z materiálů klubu J.Verna

Redakce čtenářům



Vážení čtenáři!

Tento, v pořadí již čtvrtý speciál Fantasy je celý věnován Conanovi a Hyborskému světu. Jsou v něm zařazeny dva zatím natpčené díly Conanových dobrodružství /první díl jste mohli vidět na Readerconu 1986/ a velmi cenný překlad Nemedijských kronik, který redakci SR zapůjčil k publikování klub J. Verna. Chtěli jsme je otisknout proto, protože si myslíme, že Conanova dobrodružství si zaslouží, abyste znali širší souvislosti a získali i přehled o jeho době a světě, ve kterém žil. A to ve filmech chybí.

RSR

NEMEDIJSKÉ KRONIKY

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 byli společného původu a hovořili stejným, nebo silně podobným jazykem. Na zemi tehdejší doby byly ještě další civilizované národy, o kterých víme jen to, že i když byly na stejné kulturní úrovni s královstvími turianskými, byly obydleny rasami nesrovnatelně staršího původu.

Barbary těch dob byli Pictové, kteří žili na ostrovech položených daleko v západním oceánu, Atlantané, 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 prostírały nesmírné oblasti naprosto neprozkoumaných a neznámých krajů. Civilizovaná království, jakkoliv velká, zabírala srovnatelně velmi malou část naší planety.

Valusia byla nejzápadnější zemí 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 mnohem staršího původu, s jejímiž zástupci přicházeli do styku čas od času Lemuřané. Říkalo se, že tato civilizace pochází z pouze tušeného 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 a místní války, 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, Atlantané a Lemuřané postupně získávali vyšší postavení důstojníků, ale i hodnosti generálů, funkce státníků, někteří z nich dokonce dosedli na královské trůny.

O třenicích mezi království, válkách mezi krásnou Valusií a pyšnou Commorií, stejně tak jako o zoufalém náporu Atlantanů, 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 sutiny, 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 Atlantané 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 spornými formami rostlinstva. Velké řeky, vytryskl é 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 Atlantané se ze zaplavených oblastí stáhly miriády podivných zvířat, opic a opolidí, o kterých do té doby nikdo neslyšel. Atlantané 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 Atlantanům zaznamenali mnohem rychlejší vzrůst populace a v této souvislosti i rychlejší vzrůst válečného umění. Pictové oproti Atlantanům neměli žádné umělecké sklony, naopak, jejich civilizace byla hrubší, účelnější a tedy i praktičtější a životaschopnější. Pictové byli proto k přežití mnohem lépe vybaveni. Nezůstala 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 Atlantané, kteří byli v menšině, podlehli a klesli na úroveň divochů. Výsledkem těchto krvavých, mnohaletých válek však bylo i to, že nejen Atlantané, 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 Atlantanů. Pictové měli výhodu jednoty a převahy, zatímco Atlantané 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 nevalusij-

ského 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. Svádělí 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 žijoří potulné tlupy opolidí, kteří nemají mluvenou řeč, neznají oheň a používají těch nejprimitivnějších nástrojů. Jsou to potomci Atlantanů, kteří se vrátili do hlubin téměř zvířecího primitivizmu, 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 - Atlantané 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 poštítili. Nově vzniklá kultura byla směsí obou předchozích. Tak vznikle 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 především lovem, ale jižní kmeny již pěstují dobytek a zemědělské plodiny, i když v omezeném množství. Od ostatního světa jsou stále ještě odlučeni. 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 žili. Navíc skupiny uprchlíků, které Hybořané tlačili před sebou se promísily a celá tatoaměsice 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 Atlantané 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 dříma 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 koních 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 draní 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 Atlantanů, 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 společenství na hranicích pastveckých oblastí, které si začíná říkat Země shemské. Jejich obyvatelé, přicházející do styku s Hybořany i s obyvateli Stygie (pohraniční války utichly) se začínají vymanovat 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, nepokořený a nezkrotní, kteří ovšem pod vlivem sousedních civilizovanějších království postupují poměrně rychle ve vývoji. Cimmeřané jsou potomky Atlantanů a jejich civilizace je již mnohem 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, přičlišují. Hybořané jsou nyní smíchání 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 Vanifané obývají Vanaheim a žlutovlasí Aesifané 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 na 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 Brytunové se smíchali s tmavými Zamořany a jižní Aquilonané 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 Hyrkanianky, Aesifanky 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 modrooocí. 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, tmavooocí a černovlasí, pleť bronzovou. Hyrkanané jsou tmaví, převážně vysocí a štíhlí, i když se mezi nimi stále častěji objevují menší a šikmooocí jedinci, jako výsledek smíšených snatků s potomky podivné rasy, kterou Hyrkanané 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 stavění, s čistými rysy - alespoň příslušníci jejich vládnoucí třídy, kteří důsledně dbají na dodržování třídních znaků. Nižší třídy Stygičanů jsou složeny z nejrůznějších typů, jejich krev je směsí krve negroidní, stygické, shemitské a dokonce i hybořanské. Na jih od Stygie sevřkládají 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.



CONAN

Největším hrdinou Hyborského věku však nebyl Hybořan, ale barbar, Conan, přezdívaný Cimmeřan, s jehož jménem jsou spjaty nezpočetné 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, o 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 kodexem 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 Zápádu. 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 strazil 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 Vanifané 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 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.

BARBAR CONAN

Originální název : Conan - The Barbarian
Země vzniku : USA, 1984
Kamera : Duke Callaghan
Scénář : John Milius, Oliver Stone
Hudba : Basil Poledouris
Režie : John Milius
Hrají : Arnold Schwarzenegger, James
Earl Jones, Max von Sydow,
Sandahl Bergman aj.

Motto : "Co nás nezabije, nás dělá silnějším."

Friedrich Nietsche

Horda nájezdníků přijíždí vyplenit vesnici. V té chvíli uděluje otec malému Conanovi rady a moudrosti do života nedaleko od vesnice. V okamžiku, kdy zaslechnou bojový ryk nájezdníků, kteří právě masakrují obyvatelstvo nepřipravené k napadení a chabě se bránící, vrací se oba do osady. V bitevní vřavě Conan nalézá svou matku a je svědkem vyplenění a pobití všech členů kmene. Poslední živí jsou Conan a jeho matka. Ne však nadlouho, neboť matka je stata vestoje vůdcem tlupy. Tomuto způsobu stětí se později říkalo "sokolí let" a ovládali ho jen nejzkušenější bojovníci a válečníci. V tom se ukáže, že Conan není jediný, kdo přežil. Odjíždějící nájezdníci s sebou vlečou na laně přivázané děti - je jich asi tak deset; a mezi nimi i Conan.

V cíli cesty jsou děti přikovány k dřevěným paprskům dobytčího mlýna. Nejsou zde sami, je tu i několik dospělých. Tady stráví Conan velkou část života, ukován na místě koně či jiného tažného zvířete. Běží léta, střídají se zimy. Postav u kola ubývá a ubývá. Conan nabírá víc a víc síly. Až jednoho dne šlape v dobytčím mlýně sám. V tomto okamžiku se ukazuje důvod selekce. Zbyl Conan, největší a nejsilnější ze všech. Stane se gladiátorem.

Conana odpoutají od mlýna. Nový mladý gladiátor se začíná zdokonalovat v zápase a boji. Postupně si osvojuje zacházení s různými zbraněmi, hbitost, mrštnost, vůli. Časem si vybuduje pozici neporazitelného gladiátora, který je souhrnem všech nej pravého bojovníka. Přestává mít soupeře, který by mu byl roven. Zde dochází k další změně v Conanově životě. Jeho pán ho propouští na svobodu.

Ozbrojen řetězem, kterým byl přikován, vydává se Conan na cestu. Začne ho pronásledovat smečka vlků. Conan před ní prchá a ve chvíli, kdy ho vlci již téměř mají, bojuje svým řetězem. Podaří se mu šelmy zahnat, ale ne nadlouho. Nakonec před nimi vleze do jakési jeskyně. Za ním se vlci již neodváží.

Conan rozdělá oheň a plameny mu prozradí, že nevlezl do obyčejné jeskyně - ale do krypty. Na trůně tu sedí mumifikovaný bojovník, zřejmý bývalý vládce zdejší krajiny vlků. Při bližší porhlídce nalezne Conan v klíně mrtvého meč, kterým muž na trůně vládl. Conan pochopí, že už se nemusí obávat vlků ani nikoho jiného. Má-li meč, nemůže se mu nikdo rovnocenně postavit. Vezme meč a těžká ho v ruce. To se však nelíbí mrtvému. Mumie jakoby ožije a začne vstávat, se zjevným úmyslem získat meč zpět. Stáří a stupeň strouchnivění jí v tom zbrání; rozpadne se.

Conan se vydá na další cestu ozbrojen mečem mrtvého bojovníka. Po zdánlivě bezvýznamné epizodě, kdy se Conan ocitá ve spárech čaro-

dějnice, z nichž se nakonec osvobodí, se objevuje ve Městě zlodějů. Tady se dá do spolku s dalším bojovníkem - trochu připomíná samuraje. Společně se rozhodnou, že uloupí vzácný drahokam, kterému se říká Sloní srdce a jejž hlídá ve Věži slona mocný čaroděj a ozbrojená družina. Na cestě do Věže slona se jim postaví bojovník, který by mohl být /vzhledově/ vůdcem vikingů. Vysoký s blond vlasy na ramena, typická výzbroj. Vzápětí se ukáže, že to není muž, ale žena. Tak se zrodila Conanova družina - Conan, samuraj a princezna zlodějů, Valerie; tři spojenci na život a na smrt.

Společně proniknou do Věže slona, uloupí drahokam a na zpáteční cestě se utkají s ohromným hadem, kterého společnými silami porazí. Kromě drahokamu si Conan odnáší též erbovní znak, který ve Věži nalezl. Jsou na něm dva spojení hadi. Při pohledu na hady si Conan vzpomene na své dětství, na nájezdníky a na to, že jejich korouhve nesly právě symbol spojených hadů.

Tři úspěšní zloději oslavují získání drahokamu v jedné z městských krčem. Zde je chytí královi vojáci; a protože jsou všichni opilí, vojáci je přemohou a odvedou ke králi. Ten jim slibuje peníze a zlato za to, že naleznou jeho dceru. Odvlekli ji titíž nájezdníci, kteří zajali kdysi Conana. Protože samuraj a Valerie Conana od vyhovění prosbě zrazují, odjíždí nakonec Conan sám. Průvodcem je mu pouze kůň, meč a znak spojených hadů.

Conan bloudí z krajiny do krajiny, ukazuje znak hadů a ptá se na cestu k jeho majiteli. Nikdo však nic neví. Conan již ztrácí naději, když se dostane do kamenného města mrtvých bojovníků. Všude kolem se válí lidské zbytky mumifikované pouštním větrem. Je zde vidět vysušené bojovníky se zbraněmi v rukách. Conan prochází tímto mrtvým bojištěm a nalézá poustevníka, který tu žije sám mezi mrtvými. Conan se ho ptá, jestli neví, kde hledat znamení hada - konečně dostane kladnou odpověď. Vydá se ukázaným směrem a přichází do města, jemuž vládne podivná církev hada. V přestrojení za mnicha se Conan dostává do chrámu na bohoslužbu. Je odhalen a přemožen. Za trest je ukřižován na osamělý strom v poušti. Přitlučen hřeby má zemřít hladem a žízní. Za nějakou dobu ztrácí naději na záchranu. S dotírajícími supy si sice poradí, ale vedro se zdá být silnější ...

V nejkritičtějším okamžiku se ukáže, že neopustil ani samuraj, ani princezna Valerie. Sejmou Conana ze stromu a odváží ho k poustevníkovi do města mrtvých, který ho vyléčí pomocí kouzel. Při tom si však Conana chce s sebou odnést čarodějnice, kterou přemohl na začátku svého putování. Nyní čarodějnici zase pro změnu přemůže Valerie a Conana zachrání. A Conan se uzdraví.

Společně pak všichni tři proniknou podzemním vchodem do chrámu hada a uloupí královskou dceru, která zde dělá hadí kněžku. V boji pobijí spoustu nepřátel, zničí také velké množství chrámových ochránců a uprchnou. Netuší, že největší had, přeměněný vládce chrámu a zároveň i vůdce tlupy, která vybila Conanův rod, na ně čeká. Ze zálohy těžce zraní princeznu Valerii. Ta zanedlouho zemře. Conan přísahá, že pomstí její smrt i smrt svých rodičů a blízkých.

Spolu s poustevníkem začnou stavět obranné valy, jámy a v nich ostěpy proti jízdě a další důmyslná zařízení na boj proti přesile. V noci Conan zažehne oheň, který spálí mrtvou Valerii. V záři plamenů se utvrdí svazek tří mužů. Utvrdí se odhodlání bojovat do úplného zničení nepřítele.

Ráno přivážou hadí kněžku k jednomu z velkých kamenů a očekávají nepřítele. Ten se objeví na obzoru s prvními paprsky slunce. Zpoza kopců se vynoří jízda, chrámový panovník s hadím erbem a s ním jeho družina ve stejné sestavě jako před lety u Conanovy osady. Nastává boj na život a na smrt. V urputném boji se Conanovi a jeho dvěma přátelům podaří pobít celou družinu; jen hadí velmož prchá zpět do svého města

a chrámu.

Netuší, že Conan pronikl podzemím do chrámu za ním - přichází ho zabít. Vládce hadů Conana zpozoruje ve chvíli, kdy se mstitel smrti svých blízkých dostává tři kroky za záda své oběti. Velmož se snaží Conana přesvědčit, aby se dal na jeho stranu, vyzývá ho, aby pohlédl na obrovské shromáždění věřících hada, kteří právě souhlasili se svatou válkou, umlouvá ho, aby se přidal na stranu budoucí mocné říše. Když velmož vidí, že všechna jeho slova byla marná, použije svého hypnotického hadího pohledu, aby Conana udolal jinak. Jenže Conan se v poslední chvíli vzpamatuje, zvedne meč, který už už pouštěl z ruky a tne do páně chrámu. Druhou ranou ho setne. Tělo mrtvého padne mezi věřící, kteří jsou v šoku z toho, že jejich pán je přemožen. Conan vítězně zvedne hlavu za vlasy, aby ukázal, kdo je tu teď pánem. Věřící, ještě před chvílí zapálení pro boj svaté války, přicházejí k bazénu před chrámem a zhasínají zapálené louče na důkaz toho, že byla vyřčena špatná věštba. Conan ji zlomil. Nakonec se věřící rozcházejí do svých domovů. Conan zůstává sám. Posledním jeho činem je zapálení hadího chrámu a zničení posledních zbytků toho, proti čemu bojoval.

Conan zůstává sám. Sám bez Valerie, bez touhy po pomstě, sám obr a silák, který nemá protivníka.

Láda Cibulka



ZHOUBCE CONAN

Originální název : Conan - The Destroyer
Země vzniku : USA
Kamera : Jack Cardiff
Scénář : Stanley Mann
Hudba : Basil Poledouris
Design Dagotha : Carlo Rambaldi
Režie : Richard Fleischer
Hrají : Arnold Schwarzenegger, Grace Jones, Mako, Sarah Douglas, Wilt Chamberlein aj.

Skály.
Uprostřed masívu nevelká plošina.
Kamenný oltář.
U něj klečí mužská postava, jediným oděvem bederní rouška, na ní upevněna prázdná pochva; dlouhé vlasy, mohutné svaly - Conan.
Conan.
V rukou drží meč, svůj nenahraditelný meč, a sní. Prosí bohy o navrácení milované Valérie, kterou ztratil v nesmyslných bitkách.
Poblíž oltáře stojí otrhaný Zloděj. Nic nedbá na posvátnost místa a cynicky i radostně přepočítává ukořistěný váček stříbrných mincí.
Na posvátnost skalní plošiny se neohlížejí ani těžkooděnci, kteří dvojici z ničeho nic přepadnou. Zloděj se snaží Conanovi obhájit tvrzením, že jim přece neukradl všechno; Conan ho však neposlouchá : musí se plně soustředit, aby v boji proti mnohonásobné přesile na koních, s nepříjemnými pevnými sítěmi a hbitými meči obstál.
Neúspěšný nájezd svých poddaných vojáků sledují dva pohlaváři. Ke chvíli, kdy ani jeden z útočníků již není v sedle, pomalu se rozjíždějí ke Conanovi.
Jezdec, který se z té dvojice zdál v pozadí, si snímá helmici. Objeví se něžná ženská tvář s uzurpátorskými rysy. Rázem je poznat, kdo ve dvojici vládne a kdo poslouchá.
"Co ode mne chceš ?"
"Jsem královna této země. Ty jsi Cymeřan. Byli to vždy stateční bojovníci. Chci ti něco nabídnout. Na oplátku ti splním každé přání, každý tvůj sen."
"Jak můžeš vědět, o čem já sním ?!"
Královna ke své argumentaci slova nepotřebuje. Upřeným pohledem spočívá na oltáři. Kámen se vznítí. V plamenech se objevuje nehybně ležící, mrtvá Valérie. Přesně tak, jak ji Conan pohřbil před časem v ohni. Dnes se z ohně rodí. Iluze za chvíli mizí, naděje v Conanově srdci však zůstává. Nabídku královny přijímá.
Obyvatelé chudé části královského města vítají Conana vítězoslavným způsobem. Skoro to vypadá, že čekají od neporazitelného muže spásu země, životů, majetku i ducha. Kamenná tvář oslavovaného nikomu však nedovolí spoznat ani jedinou jeho myšlenku.
V paláci je Conan, i se Zlodějem, roztomile směšnou to postavičkou, náležitě přivítán a hoštěn. Potom se dozvídá, oč bude žádán.
"Dženna, moje nateř, musí vykonat dalekou cestu. Kdesi v horách je zámek, v něm Kouzelník hlídá diamantové srdce ..."
"Co zmůže můj meč proti kouzlům a magii ?"
"... S tímto srdcem, ohromným a zářivým diamantem, musí Dženna dojet do jeskynního paláce, kde je uložen poklad - roh posetý drahokamy.

Jen ona jediná je předurčena dotknout se se tak obrovského pokladu. Bude potom vládnout mocnému království ... Je ještě neposkvrněna; potřebuje tudíž nejzdatnější průvodce, jacíse kdy kde narodili ..."

"... Za odměnu ti vrátím Valérii. Nikdo nedokáže oživit mrtvé; kromě mne. Ochráním tvou neteř a nebudeš litovat ..."

Conanova láska nezemřela spolu s Valérií. Stále žije, a sílí. Navíc, Conan se narodil, aby bojoval, chránil a zase bojoval. Srdce nezná strach, mozek rovnocenného soupeře, ruce nerozdrtitelný kámen, meč neprorazitelný krunýř brnění.

Na cestu se vydávají čtyři. Conan. Zloděj. Dženna. A Vezír, chlap jako hora, o dvě hlavy vyšší než Conan, mistrovsky vládnoucí podivnou zbraní : krátkou ocelovou tyčí, která je zakončena koulí s hroty, ostny a ostřími různého tvaru i velikosti.

Dženna se zpočátku chová ke Conanovi dost zpatra. Zdůrazňuje, že jedině ona je předurčena dotknout se pokladu, že před ní to zkoušelo mnoho opovážlivých a že svou troufalost zaplatili životem. Princezna se dokonce snaží prosadit směr cesty podle svého uvážení. Ovšem do toho si Conan mluvit nedá - od křehké, krásné a mladé ženy úplně nejméně.

"Ne, půjdeme tudy. Cítím, že je to správný směr ..."

První dvě dobrodružství na cestě za pokladem znamenají zvětšení počtu Conanovy družiny. V hlubokém lese vysvobodí Conan se spárů hladových lidojedů jakéhosi Číňana ... "... kouzla, která znám, magie, kterou ovládám, budou od této chvíle sloužit tobě, pane ... ". A když dorazí pětičlenní poutníci do první vesnice, zrovna se tam její obyvatelé chystají skoncovat se ženou, která kradla - musí zemřít. Dženna chce nejprve po Vezírovi, aby ji zachránil. Vezír však souhlasí s nesmyslnými pouštními zákony; a tak se Dženna obrací na Conana. Ten cítí spravedlivý boj : přesekne mečem lano, které brání černé Sule bránit se proti rozzuřenému davu. Vládne mistrně silnou dřevěnou holí, možnost volného pohybu účinnost primitivní zbraně ještě znásobí.

Sula se ubrání. Sedne na koně a uhání za Conanem ... "... přísahám, pane, že za tebe položím i život ..." Vezír je zpočátku proti připojení se šlachovité svalnaté černošky k nim, svůj však proti autoritě Conana v Dženniných očích nic nezmůže.

Konečně jsou u jezera. Na první pohled nepřístupný kamenný hrad se tyčí na ostrůvku uprostřed vodní plochy. Je večer.

"... bude nejrozumnější, když se před cestou do zámku pořádně prospíme; ve tmě bychom byli stejně proti kouzlům ještě bezmocnější než ve dne ..."

V zámku přebývá jediná živá bytost. Kouzelník. Dívá se do skleněné koule ... "...pojď, již na tebe čekám, dotkneme se spolu vlády a moci ..."

Vychází na římsu a plavným skokem se vrhá do hlubin noci. Po zdvou metrech pádu už není Kouzelníkem, nýbrž obrovským ptákem, jehož tělo, křídla i peří tvoří směs mlhy, červánků a vodní tříště.

Přes tváře spících unavených bohatýrů přeletí temný stín. Nikdo si ničeho nevšimne.

I proto může Kouzelník ve svém zámku položit na kůžemi změkčené kamenné lůžko spící Džennu ... "... jen klidně lež a spi, tvůj, náš, čas se blíží ..."

První se probouzí Číňan. Po jeho výkřiku Conan, pak i další.

Na Conanovo vyzvání sepne Číňan zvláštním způsobem ruce a počne hledět do minulosti ... "... byl tu ohromný pták, odnesl si princeznu ... tam ..." - ukáže na zámek.

Horečné úsilí co nejdříve osvobodit Džennu ze spárů Kouzelníka urychlí přípravy na cestu přes jezero. Pětice osvoboditelů nasedne na dřevěnou bárku /kde ji vzali ?!/ a za chvíli vystupuje na skaliskách ostrůvku, když před tím proplula jeskynním vchodem. Ale nikde není vchod do zámku.

Kouzle, pomozte !

Podivný postoj mistra magie čínského původu je opět úspěšný. Číňan ukáže na vodní hladinu ... "... musíme pod vodu ..."

Všichni bez váhání následují bleskurychle ragujícího Conana, Zloděj však až po chvilce přemýšlení a zvažování, kde mu bude bezpečněji.

Kupodivu se jim nepostaví do cesty žádná překážka..Proplavou hladce, vynoří se do dýchatelné atmosféry, chůze po obvodovém schodišti - bez zábradlí - na do nebe tyčícím se kamenném sloupu připomíná korzo pouštními dálavami. Blíží se k zrcadlové síni, hlavní prostoře zámku. V ní se skrývá diamantové srdce, za jedním z jejích zrcadel neklidně epí Dženna, v ní v současné době dlí i Kouzelník a těší se na příchod odvážlivců. Sotva je ucítí v těsné blízkosti síně, ustoupí do jednoho z výklenků, aby se za ním spustilo zrcadlo, před zrcadlem, směrem do síně, pak ještě krycí kamenný závěs.

Conan vejde do síně jako první. A také jako poslední.

Skleněné dveře se za ním neslyšně spustí. Marně se Vezír s ostatními dobývají dovnitř. Conan je tak zaujat novým prostředím, že si svou oddělenost od přátel vůbec neuvědomuje. Všechny smysly jsou podřízeny jedinému cíli : odrazit každý příští okamžik možný útok.

Obnažený meč.

Postoj střehu.

Uvážlivý kroužívý pohyb středem síně.

Najednou se zvednou do výše všechny kamenné závěsy zrcadel. Ze skleněných odrazových ploch vystupují mohutné postavy v červených kápích. Conanova pozice se zdá strašlivě vratkou. Když už se do síně žádný nepřítel nevejde, začnou se jeho řady geometrickou řadou zmenšovat ... vždy dvě postavy splývají v jednu.

Zůstane poslední. Stejně velká jako všechny předchozí, avšak s mnohonásobně větší silou.

Strhává si kápi. Zvířecí tělo zakončuje nahoře ohyzdná holá hlava s krvavou tlamou a silnými tesáky.

Hned první rána Conanova meče je odražena. Nepodařil se útok, stejně neúspěšná je i obrana. Nestvůra si s Conanem pohrává jako dospělá kočkovitá šelma s myší. Konečně se podaří Conanovi dostat se k vyraženému meči. Ovšem jen proto, že stvůra svého protivníka pouze s pobaveným úsměvem pozoruje.

Conan se napřahuje ke smrtelnému tnutí. Pevné blyštivé ostří meče projede nestvůrnou bytostí jako vzduchem. Stejně tak podruhé, potřetí. Je to klam, vize, sen holografie ? Bohužel, hmatatelná skutečnost, neboť silné tlapy opět drží Conanovo hrdlo. Napadený se brání a náhodou rozbije jedno z okolních zrcadel.

Na ohyzdné černé hlavě se objeví krvavý šrám. Tak takhle je to tedy ! Potvora se potácí, Conan rozbíjí jedno zrcadlo za druhým. Přestože Conan ještě utrží dost ran, je jasné, kdo vyjde ze souboje vítězně. Nestvůra padá na zem, červený plášť s kápí zakrývá její hmotné, nyní i krví zbrocené, tělo.

V síni zbývají jen dvě celá zrcadla. Conan bere meč do ruky coby oštěp a vrhá ho do jednoho z nich. Skleněná tříšť dopadne na zem. Do síně se vpotácí Kouzelník s mečem napříč svou břišní krajinou. Z posledních sil se dotkne diamantového srdce, rozsvítí se - a zmizí. Za rozbitým předposledním zrcadlem nalezne Conan Džennu; když ta vezme do rukou vzácný drahokam, může být prohlášena první část pro království nadějného putování za skončenou.

Bez ztráty lidského života, bez vážnějšího zranění vydávají se Conan, Sula, Dženna, Vezír, Čínan a Zloděj na cestu do míst, kde má stát skalní masív, ukrývající hrad, v jehož zdech je skryt pověstmi opředený a drahokamy osázený roh.

Cestou ke hradu se stanou dvě události.

Družinu napadnou těžkooděnci, tolik podobní těm, co znesvětili na začátku našeho příběhu posvátné místo oltáře. Nejsou to ti sami, protože mrtví neožívají. Nejsou to ti sami, ale panovníka mají stejného. Conan se s přispěním ostatních, samozřejmě kromě Vezíra, hravě ubrání. Na vysvětlenou padne jen několik slov ... "... královna tak poručila, na poloviční cestě tě odstranit ..." ..., přesto Conan neobviňuje, nestresuje, jen zvyšuje svou obezřetnost.

Hned následujícího večera se Dženna snaží najít cestu k muži, do kterého se zamilovala - i když lásku zatím převyšuje úcta a vděk. Conan je opilý, přesto se mu daří velice dobře charakterizovat, co musí splňovat žena, která stane po jeho boku. Nevymýšlí si, neimprovizuje. Popisuje pouze Valérii, takovou, jaká se mu vryla do paměti i srdce.
Dženna neváhá a žádá Sulu, aby jí naučila válečnickému umění. Nechápe, že je k tomu zapotřebí mnohem více,než zatím má : předurčení, umění odhodit něžnost, umění v pravý okamžik ji uchopit zpět, nemít co ztratit ... a mnoho jiných věcí, které čímkoliv nedotknutá princezna neumí ani pojmenovat.
Přes dost jasné odmítnutí se srdce Dženny "zátěže" nezbavuje.

A již skalní hrad vyplňuje celý obzor. Nikdo vchod do něj nehlídá, temné interiéry budí dojem opuštěnosti. Stejně jako projevy života a světla chybí zde i pavučiny, prach a čichové vjemy zatuchlosti. Jakoby návštěvě připravenou pochodeň zapaluje Čínanova kouzelná magie. Za světlem plamenů se postupuje snadněji. Pouť spletitými chodbami hradu končí u těžkých kamenných, ke stropu se vysouvajících dveří. Conan s Vezírem je zvednou a vypětím všech sil asi do metrové výše, Zloděj proleze vzniklou škvírou a klikovým mechanizmem, ukrytým za dveřmi, zajistí beznámahové rozšíření vchodu.
Místnost za kamennými dveřmi působí navštěvním dojmem. Velice pestře, složitě a pracně vyzdobený strop, stejně tak i stěny a několik málo zcela neúčelných sloupů. Zařízení veškeré žádné; pouze uprostřed místnosti malý stojánek, úplně shodný s tím, ze kterého Dženna vyzdvihla diamantové srdce. V centru hlavní stěny ohromná kamenná tlama jakéhosi boha.
Ticho.
Žádný pohyb.
Dženna vkládá srdce do věky čekajícího lůžka stojanu.
Tlama se probouzí.
Otvírá se a vytváří v průměru asi dvoumetrový otvor, kterým lze projít dál. Lze projít - ovšem skrz vysoké plameny, najednou z celistvé podlahy tryskající vzhůru. Dženna /v hedvábných šatech, jež podléhají tepelnému namáhání brzy a snadno/ bez poskvrny sálajícími jazyky prostu-
puje

do prostor za tlamou. Zadní místnost je menší a chybí zde tlama; to jsou však jediné rozdíly od předchozího sálu. Ne, vlastně je zde ještě jedna odlišnost. Ta nejpodstatnější.

Stojánek není prázdný.

Leží na něm - roh.

Dženna se ho dotýká.

Plameny hasnou, v té části hradu, ve které se nyní Conanova družina nachází, opět zavládne bezpečí.

Conan vybízí ostatní k urychlenému opuštění hradu. Cítí, že přestávka v činnosti nadpřirozených sil nebude dlouhá.

Daleko se nedostanou. Na konci chodby, vedoucí od těžkých kamenných dveří, jsou zastaveni zástupem ozbrojených mužů. Velí jim starý vousatý muž vysoké postavy a zřejmě i ohromné autority. Vybízí Džennu k dobrovolnému vydání rohu ... "... jsme strážci hradu. S pomocí rohu se probudí největší, nejmocnější bůh na tomto nemocném světě, zavládne ráj, blahobyt a věčné žití..."

Slova se říkají, ale činy konají. V tomto smyslu promluví Číňan k nenadálým protivníkům a vysloví tak nahlas obavy ze zneužití moci probuzeného boha k uchopení nadvlády hrstkou vyvolených.

Strhne se potyčka. Napadení nemají jinou možnost než ustupovat. Conan s Vezírem se srdnatě a mocně ohánějí svými hrozivými zbraněmi a kosí jednoho útočníka za druhým. Ostatní jsou již v místnosti s vyhaslou tlamou, Zloděj stojí u klikového mechanizmu a spouští kamenné dveře. Venku jsou jen Vezír s Conanem a spoustou nepřátel. Conan dá Vezírovi znamení, že je připraven čelit přesile sám a že si za chvíli vytvoří také příležitost vběhnout do místnosti. A povede se mu to opravdu v posledním okamžiku - zavírající se kamenný vchod musí překonat válením sudů.

Velitel vojáků ale ovládá kouzla a magii. Marně se snaží Zloděj působit klikou proti síle vůle, ale muž na druhé straně dveří je úspěšnější. Conanovci musí ustoupit do prostoru za tlamou. Ta se sice za nimi zavře, avšak ne na dlouho. Podivuhodná moc velitele vojáků opět slaví úspěch. Tlama se začíná otvírat, vojáci se cpou dovnitř. Nejúčinnější obrannou činnost vyvine Číňan. Postaví proti kouzlům kouzla svá. Po chvíli přetahování o směr pohybu horní čelisti tlamy vítězí. Je jasné, že ne na dlouho. Naštěstí tlama netvoří jediný východ ze svatyně rohu.

Tajná chodba I

První jde Dženna, za ní Vezír, Conan, ostatní tři. Chodba vede pískovcem, mírně stoupá. Vezír se otáčí. Mezeru mezi ním a Conanem shledá dostatečně velkou. Chromným kyjem nadšeně a zuřivě zároveň tluče do stropu pískovcové chodby. Strop padá a zavaluje celý profil štoly.

Tam, kde chodba končí, stačí opět pár úderů kyjem, aby Vezír s Džennou spatřili denní světlo. Na dotaz Dženny, kde jsou ostatní, Vezír odpovídá, že již jdou, a pobízí Džennu k většímu spěchu. Nasednou na své, od tajného východu náhodou nedaleko zanechané koně a odjíždějí za královnou, která již netrpělivě čeká na vysněné relikvie.

Conan chvatně odhazuje hradbu pískovce. Nesmí ztratit ani okamžik. Stačí škvíra u stropu, protáhnout se se zatajeným dechem - a již vidí sluneční svit. Ptá se Číňana, Suly i Zloděje, zda půjdou s ním zabránit obětování Dženny, což je obřad nutný ke zmrtvýchvstání boha. Opět trochu zaváhá jen Zloděj. Pak však usoudí, že by bez něj osamocená trojice neuspěla, a dojíždí ne daleko vzdálené přátele.

V zámku královny se vše chystá k obřadu. Vše musí být pečlivě připraveno, jednotlivé fáze slavnosti na sebe musí perfektně navazovat. Nejdůležitější ze všeho je, aby ihned poté, co se začne bůh probouzet,

byla Dženna, osoba, která jediná může boha oživit a osoba, která mu vloží roh na zkamenělé čelo, obětována probouzejícímu se spasiteli, neboť jinak celé království bude zahubeno.

Obřad začíná.

Conanovci se musí do paláce dostat nepozorovaně. Poslouží jim k tomu tajný zadní vchod do paláce zpod vodopádu. Spěchají do hlavního sálu zabránit krveprolití.

Slavnostně oblečená Dženna přistupuje k soše boha.

V předsálí hlavní obřadní síně narazí Conan na Vezíra. Obe do střehu. Boj !

Dženna přikládá roh na čelo sochy.

Nebude lehké Vezíra porazit. Conan to ví. Sám již nestihne obojí, porazit a zachránit. Volá na své přátele, aby nedovolili obětování Dženny.

Socha ožívá. Bůh se definitivně probudil. Královna propuká v nadšení, shromážděný dvůr taktéž. Kněz zvedá ruku s dlouhou dýkou, aby splnil nezbytnou podmínku - aby obětoval Džennu.

Sula vyráží první. Z předsálí, kde urputně bojuje Conan s Vezírem, vyběhne na vysoce položenou terasu, ze které sice má absolutní přehled o situaci v sále, avšak na bezprostřední zásah je terasa příliš vzdálena od napřahujícího se kněze.

Conan získává převahu. Později se ukáže, že rozhodující.

Sula se napřahuje. Použije své jediné zbraně jako oštěpu. Jedna strana dřevěné tyče je tomuto účelu ostatně dostatečně a špičatě přizpůsobená.

Pohyb dýky se zastavuje v kulminačním bodě trajektorie. Kněz s oštěpem v hrudi padá k zemi. Vočích Dženny se změna běhu událostí neprojeví - je omámena, zato ze zvuků, které vycházejí z úst královny lze naopak vysledovat hrůzu a vztek ... "... rychle, zabte ji, jinak je s námi zle ..."

A opravdu. Hlava probuzeného božstva začíná ztrácet lidské rysy, postava opouští normální rozměry, povrch obživlého kmene se zvrásňuje. Královna táhne Džennu za ruku k místu, kde leží obětní dýka.

Kolem zuří boj. Tři proti všem ostatním. A již jsou čtyři, neboť Conan konečně navždy umlčel svistot Vezírova kyje.

Dokonat královnin obětní čin nedovolí zrozená hrůza. Procitnutí boha nebylo pokropeno krví vyvolené, ti, kdož to zavinili, musí být potrestáni.

Narodil se Dagoth. Ohromné ještěří tělo, čtyři tlapy žabího vzhledu ovšem stonásobné velikosti, hlava bez brady, čumáku i prostoru očnic, všechno uloženo na čele : smrtící roh i oči.

Ustanou šarvátky mezi lidmi. Všichni proti jednomu začnou bojovat ve jménu příštího bytí. Nejodvážnější je samozřejmě Conan. Přiblíží se k Dagothovi na minimální vzdálenost a snaží se ho co nejvíce poranit. Avšak nic by nezmohl bez Zloděje, který se jednou ze svých dvou malých dýk trefí Dagothovi do pravého oka. Netvor kleasne k zemi, Činan volá na Conana, aby mu ulomil roh. Pak bude zlomeno i kouzlo.

Nasazený, drahokamy dříve posetý,roh srostl s kamenem v živou hmotu. Ulomit ho je nad síly obyčejného smrtelníka. Conan jim naštěstí není. Opět člověk vítězí nad magií a nadpřirozenými silami.

Slavnostní audience u nové královny.

Ta minulé nevládla dobře a zaplatila svou chamtivost a touhu po pochybné moci životem. Právě nastupující panovnice chce poskytnout poddaným více upřímnosti, shovívavosti i pocitu jistoty a bezpečí. Novým velitelem vojsk, vezírem, je jmenována Sula - nejprve jedním okem mrkne na Conana, když vidí jeho souhlasné pokývnutí hlavou, nadšeně

se jmenováním souhlasí. Zloděj se svým citem pro humor a bláznivé nápady se stane dvorním bláznem, nejpotřebnějším to člověkem u správného dvoru. Číňan bude v budoucnu zastávat postavení nejvyššího mistra magie v zemi. Conanovi nabízí Dženna místo po svém boku, moc a šťastnou budoucnost. Ale Conan jako jediný královninu nabídku odmítá. Jeho cesty vedou úplně jinou krajinou - mnohem zvrásněnější, členitější, pestřejší co do barevnosti i co do krajinných útvarů, krajinou, kde cesta nekončí uchopením moci, ale - smrtí. A před Conanem jsou ještě dlouhé, předlouhé kilometry putování, než dojde na konec své cesty ...

Zažije ještě mnoho dobrodružství ...
Život jeho mrtvých bližních v nich však nenajde ...
Spíše smrt dalších ...

Něčím se od sebe 1. a 2. díl filmových dobrodružství bohatýra z Cimérie liší, v něčem jsou si podobná.

V Barbarovi /1. díl/ jednoznačně převyšuje násilí a brutalita, zatímco ve Zhoubci /díl 2./ tato složka filmového vyjadřování ustoupila až ironizujícímu pojetí. Stejně tak se děje i motivům lásky : v prvním díle se citově intimní scény hlavních hrdinů objevily několikrát /nechybělo ani trochu erotiky/, v díle druhém o lásce Conan jen sní, obnažené zůstávají jen mužné /i ženné/ svaly.

Podobnost můžeme vypozorovat ve velkorysosti, s jakou přistoupili autoři k příběhům samým i k místům, kde se odehrávají. Stejný zůstal autor hudby /její tóny monumentálnost některých scén jen podtrhuje/, samozřejmě zůstal shodný i představitel hlavní role - Arnold Schwarzenegger. Svým hereckým výkonem přispěl k dalšímu prvku podobnosti - nevybočil ze své strnulé a bezúsměvné kolejnice mimiky, pohybově odvedl stejně kvalitní výkon jako vždy předtím.

A nakonec : stejně jako v prvním příběhu Conana, i ve druhém vyčnívala jedna obrazová sekvence nad ostatní. V Conanovi to byla, podle mého, scéna, kdy se Conan se Samurajem vypořádávají s hlavními strůjci zla, těsně před koncem filmu. Toto nej- si ve Zhoubci zasluhuje pasáž, v níž Conan bojuje v zrcadlové síni s černou nestvůrou; a to jak svým zpracováním a nápadem, tak i poměrně vysokou příbuzností myšlenky se SF.

Aniž bych se dovolával srovnání s prvním dílem, zmíním se ještě o jedné věci : o způsobu, jakým Conan přišel ke svým dvěma přátelům, Sule a Číňanovi. Šlo o řetězec "pomoc - dotaz : kdo jsi a co umíš - nechceš ke mně do služby", který až příliš připomínal pohádku O Dlouhém, Širokém a Bystrozrakém. Sám nevím, jestli z toho mám mít radost nebo nikoliv ...

Standa Čermák